

# Roland



**SUPER JV** MÓDULO SINTETIZADOR DE 64 VOCES

# JV-1080

*AMPLIACIÓN x 4*

MANUAL DEL USUARIO

---

## **El Sistema General MIDI**

El Sistema General MIDI es un estándar recomendado para las funciones de los módulos de sonido MIDI. Fue diseñado para la creación de datos musicales que no estén limitados a un fabricante o a un modelo en concreto. Los módulos de sonido y los datos de canción que conforman al Sistema General MIDI llevan el logotipo General MIDI.

---



## Antes de Empezar...

Gracias y enhorabuena por haber adquirido el Módulo de Sintetizador Expansible **JV-1080** de Roland. Seguro que los sonidos de alta calidad y su fácil operación satisfarán a cualquier músico, desde los principiantes hasta los profesionales experimentados. ¡Gracias a su capacidad superior de generación de sonidos multi-tímbricos, la creación de canciones de conjunto complejos nunca ha sido tan fácil!

Para asegurar el funcionamiento correcto de su nuevo **JV-1080** y disfrutar de su uso durante años sin problemas, es muy importante que Ud. lea este manual atentamente.

## ■ Las Prestaciones

### • Sonidos de Alta Calidad

El JV proporciona una gran variedad de Patches preset (sonidos) y Sets de Percusión que incluyen sonidos acústicos sorprendentemente realistas y sonidos completamente sintetizados.

### • Polifonía de 64 Voces y Capacidad de 16 Partes Multi-Tímbricas

Debido a que el JV proporciona en cualquier momento 16 Partes y 64 Voces, puede reproducir hasta los más complejas interpretaciones de conjunto.

### • Selección de Efectos Completo

El DSP (Procesador de Señal Digitalizado) de tecnología vanguardista del JV proporciona un sorprendente conjunto de efectos digitales asombrosos que incluye un chorus vislumbrante y una reverb cálida y natural.

### • Expansibilidad Notable

Además de las tarjetas DATA y PCM convencionales, el

**JV-1080** puede albergar simultáneamente hasta cuatro tarjetas de Ampliación de Onda. Al añadir datos de onda "en bruto", se expansionará de forma impresionante la paleta sonora del JV.

### • Salidas Múltiples

El **JV-1080** tiene tres grupos de salidas estéreo - MIX OUT, OUTPUT 1 y OUTPUT 2. Estos jacks de salida independientes le permite añadir diferentes efectos externos a los diversos sonidos y así conseguir resultados sofisticados.

### • Operación Fácil

Se activa cada modo operacional mediante su propio botón. Los botones Function Select también simplifican la operación de la unidad.

### • Sostiene el Sistema General MIDI

El JV proporciona el modo Sistema General MIDI que hace que la reproducción de música mediante otros módulos MIDI, aparatos MIDI y ordenadores sea muy fácil.

\* **El Sistema General MIDI** es un estándar recomendado para las funciones de los módulos de sonido MIDI. Fue diseñado para la creación de datos musicales que no estén limitados a un fabricante o a un modelo en concreto. Los módulos de sonido y los datos de canción que conformen al Sistema General MIDI llevan el logotipo General MIDI. Cualquiera de los datos de canción que también lleven el logotipo GM pueden reproducirse mediante cualquier módulo de sonido que lleve el logotipo GM.

## ■ Acerca de los Símbolos y las Normas Utilizados en Este Manual

Con el fin de explicar la operación del JV de la forma más clara y precisa posible, se usan estos símbolos y estas normas en este manual.

- Las palabras o los números enmarcados por [paréntesis cuadrados] indican botones del panel o controles. Por ejemplo, [PATCH] se refiere al botón "Patch" y [ENTER] al botón "Enter".
- Un guión entre los nombres de los botones - como por ejemplo, [ ]/[ ] o [INC]/[DEC] significa que puede pulsar cualquiera de los dos botones indicados.
- Una cruz (+) entre los nombres de dos botones significa que debe pulsar los dos botones a la vez. Por ejemplo, [SHIFT] + [ENTER] significa "mantenga pulsado [SHIFT] y a continuación, pulse [ENTER]."

- El símbolo " p.\*\*\*" significa que debe ver el número de página indicado.
- A partir del capítulo 3, se representan los parámetros de la siguiente manera.

| La abreviación de Pantalla | El Nombre completo | Los valores permisibles |
|----------------------------|--------------------|-------------------------|
|----------------------------|--------------------|-------------------------|

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Esto significa que se muestra la pantalla Edición de Paleta.

## ■ Acerca de las Pantallas

Dése cuenta de que algunas de las pantallas mostradas en este manual son diferentes de aquellas que en la actualidad verá. Las pantallas actuales dependen de la configuración de la unidad (la adición de tarjetas de onda, etc.) y de los ajustes internos.

# Tabla de Contenido

|                                                                     |   |
|---------------------------------------------------------------------|---|
| Antes de Empezar .....                                              | 3 |
| Las Prestaciones .....                                              | 3 |
| Acerca de los Símbolos y las Normas Utilizados en Este Manual ..... | 3 |
| Acerca de las Pantallas .....                                       | 3 |
| Descripciones de los Paneles .....                                  | 6 |
| Notas Importantes .....                                             | 8 |

## El Inicio Rápido

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Las Preparaciones para poder Tocar .....</b>        | <b>10</b> |
| ■ Conectar la Unidad a un Equipo Audio .....              | 10        |
| ■ Encender la Unidad .....                                | 11        |
| ■ Apagar la Unidad .....                                  | 11        |
| <b>2. Hacer Sonar las Canciones Demo (ROM Play) .....</b> | <b>12</b> |
| <b>3. Probar los Sonidos .....</b>                        | <b>13</b> |
| <b>4. Cambiar de Sonido (Patch) .....</b>                 | <b>15</b> |
| <b>5. Guardar los Sonidos y los Ajustes .....</b>         | <b>18</b> |

## Capítulo 1 - Visión General del JV-1080

|                                                                                                  |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Las Unidades de Sonido .....</b>                                                           | <b>20</b> |
| ■ La Unidad de Sonido Más Pequeña - Los Tonos ....                                               | 20        |
| ■ Combinaciones de los Tonos que Forman los Sonidos - Los Patches .....                          | 20        |
| ■ Hacer Sonar los Instrumentos de Percusión Asignados a Cada Tecla - Los Sets de Percusión ..... | 21        |
| ■ Asignar los Patches y un Set de Percusión que Equivale a 16 Aparatos - Los Performances ....   | 21        |
| ■ Utilizar los Performances .....                                                                | 22        |
| <b>2. El Módulo de Sonido y la Memoria .....</b>                                                 | <b>23</b> |
| <b>3. Los Modos del JV-1080 .....</b>                                                            | <b>24</b> |
| <b>4. Acerca de los Efectos .....</b>                                                            | <b>25</b> |
| <b>5. Acerca de la Edición de los Tonos .....</b>                                                | <b>26</b> |

## Capítulo 2 - Funcionamiento Básico

|                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Seleccionar un Modo .....</b>                                                   | <b>28</b> |
| <b>2. Tocar .....</b>                                                                 | <b>29</b> |
| ■ Seleccionar un Sonido .....                                                         | 29        |
| ■ Utilizar las Tarjetas y las Tablas de Ampliación .....                              | 31        |
| ■ Seleccionar los Tonos y las Partes que desea Hacer Sonar .....                      | 31        |
| ■ Cambiar la Afinación de un Sonido - El Desplazamiento de Octava .....               | 32        |
| <b>3. Editar .....</b>                                                                | <b>33</b> |
| ■ Entrar en el Modo Edit .....                                                        | 33        |
| ■ Seleccionar los Tonos y las Partes que desea Editar .....                           | 33        |
| ■ Desplazar el Cursor y Cambiar los Ajustes .....                                     | 35        |
| ■ Cambiar de Página .....                                                             | 36        |
| ■ Editar un Patch Desde el Modo Performance .....                                     | 37        |
| ■ Activar/Desactivar los Efectos .....                                                | 38        |
| ■ Comprobar los Ajustes Actuales o la Información MIDI - La Función Información ..... | 38        |

## Capítulo 3 - Modos y Los Parámetros

|                                                                                                   |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. El Modo Patch Edit .....</b>                                                                | <b>42</b> |
| ■ Efectuar Ajustes para un Patch Completo (COMMON) .....                                          | 42        |
| ■ Seleccionar los Efectos para Añadirlos a un Patch (EFFECTS) .....                               | 44        |
| ■ Utilizar Controladores para Cambiar la forma en que se Hace Sonar los Sonidos (CONTROL) ....    | 47        |
| ■ Seleccionar las Formas de Onda (WAVE) .....                                                     | 50        |
| ■ Añadir Ondulaciones a un Sonido (LFO) .....                                                     | 51        |
| ■ Cambiar la Afinación (PITCH) .....                                                              | 52        |
| ■ Cambiar el Sonido (TVF) .....                                                                   | 53        |
| ■ Cambiar el Nivel de Volumen (TVA) .....                                                         | 55        |
| <b>2. El Modo Performance Edit .....</b>                                                          | <b>57</b> |
| ■ Efectuar Ajustes para un Performance Completo (COMMON) .....                                    | 57        |
| ■ Seleccionar los Efectos para Añadirlos al Performance (EFFECTS) .....                           | 57        |
| ■ Ajustar el Canal MIDI de una Parte (MIDI) .....                                                 | 59        |
| ■ Ajustar el Patch Asignado a la Parte (PART) .....                                               | 60        |
| ■ Ajustar la Afinación de una Parte (PITCH) .....                                                 | 60        |
| ■ Ajustar la Posición Estéreo de una Parte (PAN) ....                                             | 60        |
| ■ Ajustar el Nivel de Volumen de una Parte (LEVEL) ..                                             | 60        |
| <b>3. El Modo Rhythm Edit .....</b>                                                               | <b>61</b> |
| ■ Dar un Nombre a un Set de Percusión (COMMON) ..                                                 | 61        |
| ■ Seleccionar los Efectos para Añadirlos a un Set de Percusión (EFFECTS) .....                    | 61        |
| ■ Utilizar Controladores para Cambiar se Hace Sonar los Sonidos (CONTROL) .....                   | 63        |
| ■ Seleccionar las Formas de Onda para un Tono de Percusión (WAVE) .....                           | 63        |
| ■ Cambiar la Afinación de un Tono de Percusión (PITCH) .....                                      | 64        |
| ■ Cambiar el Sonido de un Tono de Percusión (TVF) ..                                              | 64        |
| ■ Cambiar el Nivel de Volumen de un Tono de Percusión (TVA) .....                                 | 65        |
| <b>4. El Modo System .....</b>                                                                    | <b>66</b> |
| ■ Seleccionar los Ajustes de la Pantalla (SETUP) ....                                             | 66        |
| ■ Efectuar los Ajustes para MIDI (MIDI) .....                                                     | 66        |
| ■ Ajustar la Afinación (TUNE) .....                                                               | 68        |
| ■ Utilizar los Controles del JV-1080 para Hacer Sonar los Sonidos de Comprobación (PREVIEW) ..... | 69        |
| <b>5. El Modo Utility .....</b>                                                                   | <b>70</b> |
| ■ Guardar los Datos que ha Creado (WRITE) .....                                                   | 70        |
| ■ Copiar Datos (COPY) .....                                                                       | 71        |
| ■ Inicializar Datos (INITIALIZE) .....                                                            | 72        |
| ■ Proteger los Datos (PROTECT) .....                                                              | 72        |
| ■ Utilizar una Tarjeta DATA (CARD) .....                                                          | 72        |
| ■ Copiar una Gama Específica de Datos (BLOCK COPY) .....                                          | 74        |
| ■ Enviar Datos a un Aparato MIDI Externo (BULK DUMP) .....                                        | 74        |
| ■ Devolver los Ajustes a Sus Ajustes Por Defecto de Fábrica (FACTORY PRESET) .....                | 74        |

## Capítulo 4 - Otras Funciones del JV-1080

|                                                                                     |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Utilizar el JV-1080 junto con un DTMS (playback de scores GM) .....</b>       | <b>76</b> |
| ■ Seleccionar el modo GM .....                                                      | 76        |
| ■ Inicializar el modo GM .....                                                      | 76        |
| <b>2. Potenciar la Expresión Musical en el modo GM ....</b>                         | <b>77</b> |
| ■ Ajustar los Efectos .....                                                         | 77        |
| ■ Seleccionar un Patch para cada Parte (PART) .....                                 | 78        |
| ■ Ajustar la Afinación de cada Parte (PITCH) .....                                  | 78        |
| ■ Ajustar la posición del panorama para cada Parte (PAN) .....                      | 78        |
| ■ Ajustar el Nivel de Volumen para cada Parte (LEVEL) .....                         | 78        |
| <b>3. Técnicas para las Actuaciones en Vivo .....</b>                               | <b>79</b> |
| ■ Seleccionar los sonidos del JV-1080 desde un aparato externo .....                | 79        |
| ■ El número Máximo de notas simultáneas permitidas y las prioridades de Parte ..... | 79        |
| ■ Cómo Utilizar los Controladores MIDI .....                                        | 80        |
| <b>4. Utilizar Efectos .....</b>                                                    | <b>81</b> |

## Capítulo 5 - Multi-Effector EFX

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Los Tipos de Efectos EFX .....</b> | <b>84</b> |
| ■ Lista de Efectos .....                 | 84 - 99   |

## Capítulo 6 - Materiales Suplementarios

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Solucionar Pequeños Problemas .....                   | 102 |
| Las Listas de los Parámetros .....                    | 105 |
| Los Ajustes Por Defecto de Los Ajustes de Sonido..... | 122 |
| Los Nombres de las Canciones de Autodemostración /    |     |
| Los Perfiles de los Compositores .....                | 129 |
| Los Mensajes Exclusive de Roland .....                | 130 |
| MIDI Implementado .....                               | 132 |
| La Carta de MIDI Implementado .....                   | 156 |
| El Índice .....                                       | 157 |
| Las Especificaciones .....                            | 164 |

## ■ Cómo Utilizar Este Manual

### El Inicio Rápido

Esta sección explica la operación básica del JV-1080. Ésta cubre los temas como pueden ser, el ajuste, los métodos de ejecución, la edición de sonidos y cómo guardar sus datos. Antes de utilizar su JV-1080, asegúrese de haber leído esta sección.

### Capítulo 1 - Visión General del JV-1080

Este capítulo explica la estructura del módulo de sonido del JV-1080 además de los Patches, los Performances y los Sets de Percusión, ¡Lea también este capítulo!

### Capítulo 2 - Operaciones Básicas

Este capítulo explica las operaciones básicas de los controles del panel, incluyendo cómo seleccionar sonidos y cambiar los ajustes de los parámetros. Este capítulo también es de lectura obligada.

### Capítulo 3 - Modos y Parámetros

Este capítulo explica los diversos modos y parámetros. Cuando sea preciso, véalo.

### Capítulo 4 - Otras Funciones del JV-1080

Este capítulo explica cómo utilizar el JV-1080 como módulo de sonido compatible con General MIDI, cómo cambiar de sonido desde otro aparato y cómo utilizar sus diversos controladores. Cuando sea preciso, vea también este capítulo.

### Capítulo 5 - Multi-Effector EFX

Este capítulo explica los procesadores de efectos (EFX) y sus diversos parámetros. Cuando sea preciso, vea este capítulo también.

### Capítulo 6 - Materiales Suplementarios

Este capítulo contiene información como por ejemplo, la lista de mensajes de error, las listas de datos, MIDI Implementado y el índice. Ésta es la sección de referencia.

# Descripción de los Paneles

## Panel Frontal

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### A.

#### El Control [VOLUMEN]

Este control ajusta el nivel de volumen general enviado desde los jacks MIX OUT y PHONES. No se puede ajustar el nivel de volumen de la señal enviada mediante los jacks OUTPUT 1 y OUTPUT 2.

#### El Jack PHONES

Conecte los auriculares estéreo (RH-20, 80, 120) de Roland o similar) a este jack. (Asegúrese de que los auriculares que utiliza disponen de una impedancia de 8 a 15 Ohms.)

### B.

#### La Pantalla

La pantalla muestra una variedad de información (los sonidos seleccionados, los valores de parámetro, etc.) y de instrucciones de operación.

### C.

#### El Botón [1-8/9-16]

Mediante este botón, puede cambiar entre los Grupos de Parte (1-8 ó 9-16) seleccionables desde los modos Performance y GM.

#### El Botón [PALETTE]

Si está editando, al pulsar este botón, se mostrarán varios valores de Tones (o de Parte) para un parámetro simple.

#### El Botón [PARAMETER]

Una vez pulsado este botón, puede utilizar los botones [FUNCTION SELECT] para seleccionar el grupo de parámetros que desee editar.

### D.

#### Los Botones [FUNCTION SELECT]

Cuando el botón [PARAMETER] está apagado, puede utilizar estos botones para seleccionar el Tone o la Parte a hacer sonar (TONE SWITCH y PART SWITCH), o para seleccionar el Tone o la Parte a editar (TONE SELECT y PART SELECT). Cuando el botón [PARAMETER] está iluminado, puede utilizar estos botones para seleccionar el grupo de parámetros a editar.

### E.

#### El Control [VALUE]

Se utiliza este control para cambiar el valor de un parámetro. Al girar el control mientras lo pulsa hace que el valor de parámetro cambie más rápidamente.

#### Los Botones [INC] y [DEC]

Se utilizan estos botones para 'ajustar con precisión' el valor de un parámetro. Al pulsar [INC], se incrementará por 1 el valor de parámetro y cada vez que pulse [DEC], el valor disminuirá por 1.

#### Los Botones PAGE ([ ] y [ ])

Al pulsar cualquiera de estos dos botones mientras se muestra " " o " " en la parte derecha de la pantalla, se cambiará de pantalla (página). Al pulsar [ ], se mostrará la página anterior y al pulsar [ ], se mostrará la página siguiente.

#### Los Botones CURSOR ([ ] y [ ])

Se utilizan estos botones para desplazar el cursor (guión) que se muestra en la pantalla, o para seleccionar un comando. Para desplazar el cursor a la izquierda, pulse [ ], y a la derecha, pulse [ ].

### F.

#### El Botón [PERFORM] (el Botón GM)

Para seleccionar el modo Performance, pulse este botón. Al pulsar este botón mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], seleccionará el modo GM.

#### El Botón [PATCH]

Para seleccionar el modo Patch, pulse este botón. Al pulsar este botón mientras mantiene pulsado el botón [PERFORM], seleccionará los Patches asignados a la Parte seleccionada.

#### El Botón [RHYTHM]

Para seleccionar el modo Rhythm Set, pulse este botón.

#### El Botón [SYSTEM]

Para ajustar las funciones que afectan al JV-1080 en su totalidad, pulse este botón.

#### El Botón [UTILITY]

Para escribir, copiar o efectuar un volcado general de datos, pulse este botón.

### El Botón [EFFECT ON/OFF]

Al pulsar este botón, se mostrará el estado de los efectos (EFX, Chorus y Reverb ON/OFF). Puede utilizar esta pantalla para activar/desactivar estos efectos.

## G.

### El Botón [SHIFT]

Siempre se pulsa este botón en combinación con otro; juntos proporcionan una función adicional.

### El Botón [EDIT]

Para volver una pantalla anterior o para 'escapar' del modo Edit y desplazarse al modo Play, pulse este botón.

### El Botón [ENTER]

Se utiliza este botón para confirmar o efectuar un comando.

## H.

### Los Botones [SOUND GROUP]

Se utilizan estos botones para seleccionar los Grupos Memoria de Tone, Usuario, Tarjeta, Preset o Ampliación.

## I.

### La Abertura de Tarjeta PCM

Esta abertura sirve para introducir en la unidad las tarjetas PCM (contienen formas de onda PCM adicionales).

### La Abertura de Tarjeta DATA

Esta abertura sirve para introducir en la unidad las tarjetas DATA (para almacenar o cargar datos de Patch).

## J.

### El Indicador MIDI Message

Cuando la unidad está recibiendo mensajes MIDI, se ilumina este indicador.

### El Control [POWER]

Este control enciende y apaga el JV.

## Panel Posterior

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## K.

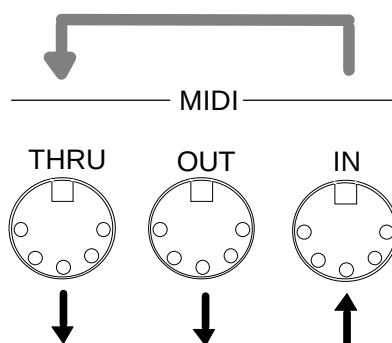
### El Enchufe AC

Conecte a este enchufe el cable de alimentación suministrado con la unidad.

## L.

### Los Jacks MIDI (IN/OUT/THRU)

Si desea intercambiar mensajes MIDI con aparatos externos, utilice estos jacks para conectar el JV-1080 con los otros aparatos MIDI. (Requiere el uso de cables MIDI.)



MIDI IN: Recibe mensajes procedentes de un aparato MIDI externo.

MIDI OUT: Transmite mensajes desde el JV-1080 a los aparatos MIDI externos.

MIDI THRU: Vuelve a transmitir los mensajes MIDI recibidos mediante MIDI IN.

## M.

### Los Jacks OUTPUT 1 y OUTPUT 2

Estos jacks sirven para el envío en estéreo de los sonidos: sólo los sonidos secos (sin efectos) o sólo el sonido del efecto.

## N.

### Los Jacks MIX OUT

Estos jacks sirven para enviar en estéreo (L/R) las señales audios procedentes del JV a un amplificador o a una mesa de mezclas. Para lograr un envío monoaural, conecte el aparato externo al jack L.

# Notas Importantes

Además de los ítems de la lista de Precauciones de Seguridad de la página 2 de este manual, lea y siga las siguientes precauciones:

## ■ La Alimentación

- Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto ayudará a evitar dañarlas o que funcionen mal.
- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea; por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable.
- Evite dañar el cable de alimentación: no lo pise, no coloque objetos pesados encima suyo, etc.

## ■ Colocación de la Unidad

- Al utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) pueden producirse zumbidos.
- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.
- No exponga la unidad a temperaturas altas (P. ej. la exposición a la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado). Evite utilizar o almacenar la unidad en lugares con polvo o húmedos, o en lugares sujetos a altos niveles de vibraciones.

## ■ Mantenimiento

- Para el mantenimiento diario limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una mayor suciedad, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.
- Para evitar la deformación o el descolorido de la unidad, nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo.

## ■ Precauciones Adicionales

- Proteja la unidad de impactos fuertes.
- No permita que penetren en la unidad objetos o líquidos de ninguna clase. Si esto pasara, deje de utilizar la unidad inmediatamente. Contacte cuanto antes con el personal de servicio técnico cualificado.
- Nunca golpee o presione la pantalla.
- La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte al personal de servicio cualificado.
- Si la unidad funciona mal, o si Ud. sospecha que existe algún problema, deje de utilizar la unidad inmediatamente. Contacte cuanto antes con el personal de servicio técnico cualificado.
- Una pequeña cantidad de ruido puede emanar de la pantalla durante la operación normal de la unidad.
- Para evitar el riesgo de shock eléctrico, no debe abrir la unidad.

## ■ Seguro de la Memoria

- Esta unidad contiene una pila que mantiene el contenido de la memoria cuando la unidad está desconectada. La duración de la vida de la pila es de 5 años o más.
- Cuando la pila quede débil, se mostrará en la pantalla el mensaje siguiente:

"Internal Battery Low".

Por favor cambie la pila cuanto antes para evitar la pérdida de información de la memoria.

- Por favor tenga en cuenta que hay situaciones en las que el contenido de la memoria puede perderse; cuando se efectúen reparaciones o cuando por casualidad haya habido un mal funcionamiento de la unidad. La información importante debe guardarse en una tarjeta RAM o en otro aparato MIDI (P. ej. un secuenciador).
- Durante las reparaciones se intenta evitar la pérdida de información. Pero lamentablemente, en algunos casos (por ejemplo cuando los circuitos relacionados con la memoria misma son defectuosos) puede ser imposible restaurar la información.

## ■ La Placa de Ampliación

- No debe instalar nunca una placa de circuitos que no haya sido fabricada y/o aprobada por Roland.
- Antes de instalar cualquier placa de circuitos, siempre debe desconectar la unidad y el cable de alimentación.
- No debe tocar los circuitos impresos ni los terminales de conexión.
- Debe quitar únicamente los tornillos especificados. Maneje los componentes con cuidado según las instrucciones.
- Al instalar una placa de circuitos, nunca debe emplear una fuerza excesiva. Si el componente no encaja a la primera, quítelo y vuelva a intentarlo de nuevo.
- Cuando haya terminado la instalación de la placa de circuitos, compruebe su trabajo.

## El Inicio Rápido

Esta sección explica las operaciones básicas de forma que Ud. podrá disponer del uso del **JV-1080** en seguida.

# 1. Preparaciones Para Poder Tocar

## ■ Conectar la Unidad a un Equipo Audio

El JV-1080 no dispone de ningún amplificador o altavoces incorporados y por lo tanto, para poder producir sonido debe utilizar un amplificador de teclado, un sistema audio o por lo menos, unos auriculares. Vea el diagrama de conexiones presentado a continuación.

*\* No se suministra ningún cable (P. ej. el PJ-1M) con este producto. Debe adquirir por separado los cables.*

- 1** Antes de efectuar las conexiones, asegúrese de que todos los aparatos estén desactivados. Esto ayuda a prevenir que se dañen o que funcionen mal.
- 2** Conecte el cable de alimentación a la entrada localizada en la parte posterior de la unidad y a continuación, conecte el otro extremo del cable a la red eléctrica.
- 3** Conecte los cables audio de la forma que se muestra a continuación. Si desea utilizar auriculares, conéctelos al jack PHONES localizado en el panel frontal.

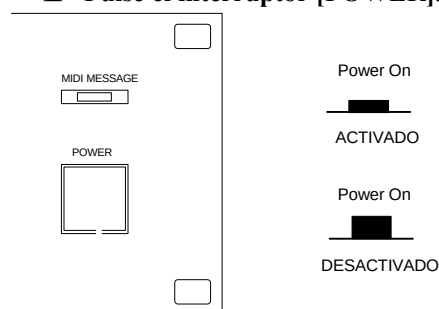
\*\*\*FIGURA\*\*\*

### ● Acerca de Los jacks de Salida

Estos jacks proporcionan el envío de las señales audio. Ud. puede conectarlos a altavoces de monitoreo, a un sistema de sonido u otro equipo audio (Normalmente, puede conectar estos sistemas audio a MIX OUT). Para obtener la mejor calidad de sonido del JV-1080, recomendamos que utilice su envío en estéreo. Pero si desea un envío monoaural, conecte un cable al jack L (MONO).

## ■ Encender la Unidad

### 1 Pulse el interruptor [POWER].



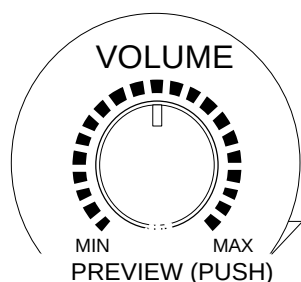
Después de unos breves segundos, se mostrará la siguiente pantalla:

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

### 2 Encienda el sistema estéreo, el amplificador u otro equipo audio que esté conectado a la unidad.

*\* El JV-1080 dispone de un circuito de seguridad que enmudece la etapa de envío durante el encendido. Después de unos breves segundos, la unidad funcionará con normalidad.*

### 3 Toque el teclado del JV-1080 y ajuste el nivel de volumen de su equipo. Puede hacer sonar un sonido de comprobación (preview) pulsando el control [VOLUME].



Para aumentar el nivel de volumen, gírelo en el sentido de las agujas del reloj.  
Para hacer sonar un sonido de comprobación, pulse aquí

*\* Puede también cambiar el sonido que sonará al pulsar el control [VOLUME] (p. 69).*

*\* Tenga cuidado al ajustar los niveles de volumen: los niveles de volumen excesivos pueden dañar su sentido del oído y su equipo.*

## ■ Apagar la Unidad

### 1 Antes de apagar la unidad, compruebe lo siguiente:

- ¿Están todos los controles ajustados a cero?
- ¿Ha guardado todos los datos de Tone o de Patch?
- (Para una explicación acerca de cómo guardar datos, vea la pg. 18.)

### 2 Apague todos los amplificadores y todo los aparatos externos.

### 3 Apague el JV-1080.

## 2. Hacer Sonar las Canciones Demo (ROM Play)

El JV-1080 contiene en su memoria permanente tres canciones de autodemstración. La reproducción de estas canciones se denomina "Rom Play." Se han incluido estas canciones con la unidad para realzar sus notables sonidos y sus capacidades de performance.

\* Para una lista de los nombres de las canciones y sus compositores, vea la página 129.

### ■ Escuchar las Canciones Demo

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- 1 Para seleccionar la pantalla ROM Play, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ENTER].
- 2 Para seleccionar la canción que desee escuchar, haga girar el control [VALUE] o pulse [INC]/[DEC]. (Para escuchar todas las canciones en secuencia, puede seleccionar "CHAIN PLAY".)
- 3 Para iniciar el playback, pulse [ENTER].
- 4 Para parar el playback y volver al paso , pulse [EXIT].
- 5 Al pulsar [EXIT] otra vez (mientras está parado el playback), se despejará la pantalla ROM Play.

Durante el playback de las canciones demo, puede cambiar el nivel de volumen de cada Parte, así como los ajustes de la prestación Pan (la imagen estereofónica).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- 1 Al pulsar el botón FUNCTION SELECT [LEVEL] durante el playback, se mostrará el nivel de volumen de cada Parte.  
\* Los ocho valores mostrados en la fila superior corresponden a las Partes 1-8, mientras que aquellos de la fila inferior corresponden a las Partes 9-16.  
Para que se muestre la posición del sonido en el campo estereofónico (izquierda/derecha), pulse [PAN]. (Se produce el efecto de Panorama sólo cuando el JV-1080 está conectado para el envío en estéreo.)
- 2 Para desplazar el cursor a la Parte que desee cambiar, utilice el [1-8/9-16] o [ ]/[ ]. Entonces, para cambiar los parámetros, puede utilizar el control [VALUE] o los botones [INC]/[DEC].  
\* Para desplazar el cursor entre la fila superior (las Partes 1-8) y la fila inferior (las Partes 9-16), pulse [1-8/9-16]. Una vez que el cursor ya está en la fila correspondiente, para desplazarse a la Parte que desee, utilice [×]/[Ø].
- 3 Después de haber cambiado los ajustes del nivel de volumen o del Panorama para las Partes, para volver a la pantalla ROM Play, pulse [LEVEL] o [PAN].
- 4 Para parar el Playback, pulse [EXIT].  
\* Ninguno de los botones del panel - excepto estos mencionados aquí - funcionan durante ROM Play. Dése cuenta de que tampoco se envían los datos de las canciones demo a través del puerto MIDI OUT.  
\* Estas canciones demo están protegidas por las leyes de copyright aplicables. No puede utilizar estas canciones de ninguna manera - excepto para fines de demostración/disfrute personal - sin el permiso del titular del copyright.

## 3. Probar los Sonidos

Una de las mejores maneras de hacer sonar el JV-1080 es la de conectarlo a un teclado MIDI. ¡De esta manera tiene todos los fabulosos sonidos del JV a su disposición!

*\* No se suministran los cables MIDI con este producto y por lo tanto, debe adquirirlos por separado.*

### ■ Conectar un Teclado MIDI

Antes de conectar cualquier aparato MIDI al JV, apague todos los aparatos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### ■ Seleccionar el Canal MIDI para poder Tocar el Teclado

Para que el JV-1080 pueda recibir instrucciones (mensajes MIDI) desde su teclado MIDI, debe ajustar ambos aparatos al mismo canal MIDI. En este ejemplo, vamos a ajustar el JV y el teclado al canal MIDI 1.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### 1 Ajuste el canal de 'envío' del teclado MIDI a "1."

*\* Si no sabe cómo hacerlo, vea el manual de su teclado MIDI.*

#### 2 En el JV-1080, pulse el botón [PATCH] (para que se ilumine el indicador).

#### 3 En el JV-1080, pulse el botón [SYSTEM] (para que también se ilumine el indicador).

#### 4 Para que se muestre la siguiente pantalla, pulse el botón FUNCTION SELECT [MIDI]:

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

*\* Si no se muestra en seguida esta pantalla, pulse [ ] hasta conseguirlo.*

#### 5 Para desplazar el cursor (el guión que se ilumina y se apaga de forma intermitente) al número localizado debajo de "Receive Channel", utilice [ ]/[ ]. Para cambiar el valor a "1", utilice el control [VALUE] o los botones [INC]/[DEC].

#### 6 Después de efectuar el ajuste, pulse [EXIT].

### ■ Tocar el Teclado

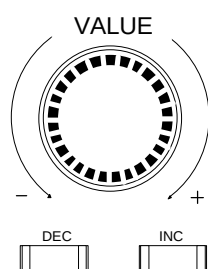
El JV-1080 dispone de muchos sonidos incorporados. Puede escucharlos cambiando de Tone (Patches) mientras toca el teclado.

#### 1 Pulse [PATCH] (se ilumina el indicador).



#### 2 Para escuchar un sonido, pulse una tecla en el teclado MIDI.

### 3 Para cambiar al próximo sonido, gire el control [VALUE] o pulse [INC]/[DEC].



\* Los grupos de sonido son: User, Card, Preset (A a D) y EXP (A a D). Para seleccionar entre esta amplia gama de sonidos, puede utilizar los botones SOUND GROUP localizados en el lado izquierdo del panel frontal (pg. 29).

## ■ Hacer Sonar los Diversos Instrumentos de Percusión mediante el Teclado

El JV-1080 también dispone de diversos Sets de Percusión que contienen una amplia gama de sonidos de percusión. ¡Si Ud. ajusta el canal MIDI de envío del teclado en "10" mientras está en modo Rhythm Set, puede entonces utilizar el teclado para hacer sonar los instrumentos de percusión y otros sonidos especiales!

### 1 Ajuste el canal de envío del teclado MIDI en "10."

\* Si Ud. no sabe hacerlo, vea el manual de su teclado MIDI.

### 2 En el JV-1080, pulse el botón [RHYTHM] (se ilumina el indicador).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### 3 ¡Ahora, al tocar el teclado MIDI, podrá escuchar una amplia gama de sonidos de percusión! (Ud. se dará cuenta de que hay un sonido diferente asignado a cada tecla.)

### 4 Puede cambiar entre los Sets de Percusión girando el control [VALUE] o pulsando [INC]/[DEC].

\* Para averiguar qué sonido está asignado a cada una de las teclas en cada Set de Percusión, vea la "Lista de Sets de Percusión" en el capítulo seis.

Además, puede utilizar el JV-1080 para hacer sonar Performances compuestos por diversos Patches. Vea "2. Tocar" (pg. 29) del capítulo 2 y pruebe Ud. mismo las múltiples combinaciones de sonidos.

---

Página 15 del manual en inglés

## 4. Cambiar de Sonido (Patch)

Un "Patch" es la unidad de sonido normal que se utiliza con el JV-1080. Un Patch consiste en una combinación de hasta cuatro "Tones." Muchos Patches consisten en tres o cuatro Tones. Para cambiar los diversos parámetros que forman un Patch (esto se denomina "edición de Patch"), debe definir el Patch de dos maneras - como una entidad en sí y como una entidad compuesta por Tones individuales.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Por ejemplo, digamos que Ud. está editando el sonido de un Patch que está compuesto de un sólo Tone. Al seleccionar el Tone y editarlo, en la mayoría de los casos, lógicamente, el sonido del Patch también cambiará.

¿Pero, que pasará si Ud. edita un Patch compuesto de varios Tones? Aunque Ud. seleccione y edite uno de los Tones que forma parte del Patch, puede que el sonido general no cambie apenas. En casos como éste, debe seleccionar y editar uno por uno los demás Tones y para asegurarse de que los Tones están en equilibrio, comprobar el sonido general mientras edita.

Con lo presente, vamos a seleccionar un Patch y editarlo.

### 1 Para seleccionar un Patch, utilice el procedimiento explicado en "Tocar el Teclado" (pg. 14).

## 2 Seleccione el Tone que desee editar.

Asegúrese de que el indicador PARAMETER no está iluminado. Los botones FUNCTION SELECT funcionan de la siguiente manera: se utilizan los cuatro botones localizados a la izquierda para seleccionar el Tone a hacer sonar ("TONE SWITCH") y los cuatro botones localizados a la derecha para seleccionar los Tones a editar ("TONE SELECT").

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Apagada

Estos indicadores se iluminan para indicar el Tone a hacer sonar

Estos indicadores se iluminan para indicar el Tone a editar

Para activar/desactivar los cuatro Tones, pulse los botones TONE SWITCH [1] a [4]. Escuche los Tones uno por uno.

En este ejemplo, vamos a editar sólo el Tone 1 mientras vamos haciéndolo sonar. Para que se iluminen los indicadores de los botones TONE SWITCH [1] y TONE SELECT [1], púselos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## 3 Seleccione el Grupo de Parámetros que desee editar.

Para que se ilumine el indicador del botón [PARAMETER], púselo. Ahora puede utilizar los botones FUNCTION SELECT para seleccionar el Grupo de Parámetros que desee editar.

## 4 Pruebe de cambiar la forma de onda del Tone 1. Pulse el botón FUNCTION SELECT [WAVE].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Está iluminado

---

*Página 16 del manual en inglés*

Asegúrese de que se muestra la pantalla representada en la siguiente figura. Si no la ve, pulse el botón [ ] hasta que ésta se muestre.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Esto demuestra que el Tone 1 es el Tone a editar.

Para desplazar el cursor al número localizado debajo del "Number", pulse los botones [ ]/[ ]. Para comprobar el sonido mientras va variando el valor mediante el control VALUE o los botones [INC]/[DEC], toque el teclado. Se escuchan los sonidos con una amplia gama de formas de onda.

Ahora, pruebe de cambiar los efectos. Pulse el botón FUNCTION SELECT [EFFECTS].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

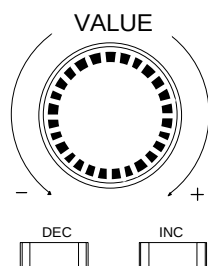
Compruebe si se muestra la siguiente pantalla. Si no, pulse [ ] hasta que ésta se muestre.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Para desplazar el cursor a la posición mostrada en la figura anterior, pulse [ ]/[ ] y a continuación, para seleccionar "EFX" o cualquier número entre 1 y 127, utilice el control VALUE o los botones [INC]/[DEC]. Ahora, pulse [ ].

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Mientras toca el teclado MIDI, gire el control VALUE o pulse [INC]/[DEC]. Esta acción le permite obtener una gran variedad de efectos.



\* Si Ud. no oye ningún efecto, seleccione otro Patch. Dése cuenta de que si el control general del efecto no está activado (pg. 38), no se escucha el efecto.

De esta manera, Ud. puede seleccionar Tones y para selecciona los parámetros, utilizar el control FUNCTION SELECT o los botones [ ]/[ ] y a continuación, cambiar el valor del parámetro indicado por la posición del cursor, utilizando el control VALUE o los botones [INC]/[DEC].

## 6 Para salir de la pantalla Edit, pulse [EXIT] o [PATCH].

\* Si Ud. desea guardar el sonido que ha creado, siga el procedimiento explicado en "5. Guardar los Sonidos y los Ajustes" (pg. 18).

Página 17 del manual en inglés

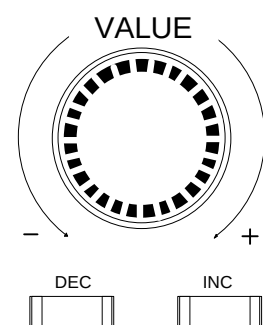
El JV-1080 dispone de una gran variedad de funciones de edición y de otras prestaciones útiles. A continuación, presentamos algunas de las más básicas.

\*\*\*TABLA\*\*\*

| Si Ud. desea hacer esto:                                     | El parámetro a cambiar es: | La página a ver es: |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------|
| Cambiar el nivel de volumen de cada Tone                     | Tone Level                 | pg. 55              |
| Cambiar la colocación de cada Tone en el campo estereofónico | Tone Pan                   | pg. 55              |
| Cambiar la afinación de cada Tone                            | Coarse/Fine Tune           | pg. 52              |
| Hacer que el sonido sea más "duro" o más "blando"            | Cutoff Frequency           | pg. 54              |
| Añadir un "carácter" más fuerte a cada Tone                  | Resonance                  | pg. 54              |
| Cambiar el tiempo de ataque de cada Tone                     | TVA Envelope T1            | pg. 56              |
| Cambiar el tiempo de desvanecimiento de cada Tone            | TVA Envelope T4            | pg. 56              |
| Lograr un sonido de tipo sintetizador analógico              | Analog Feel Depth          | pg. 56              |
| Cambiar el nombre del Patch                                  | Patch Name                 | pg. 42              |
| Recobrar los ajustes por defecto de fábrica del JV-1080      | Factory Preset             | pg. 74              |
| Hacer que la pantalla sea más fácil de ver                   | LCD Contrast               | pg. 66              |

### • Si Ud. desea devolver un valor cambiado al valor original...

Si Ud. no está satisfecho con el cambio que ha efectuado mediante el control VALUE o mediante los botones [INC]/[DEC], puede volver al ajuste del valor indicado al principio por el cursor pulsando dos veces el control VALUE. Cada vez que pulse este control, cambiará entre el ajuste del valor original y el ajuste cambiado. Esta función se denomina "Undo/Redo" (Deshacer/Volver a Hacer).



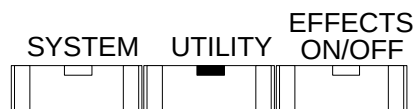
Cada pulsación del potenciómetro conmuta entre los valores antes y después del cambio. Pulse dos veces

\* Si desea saber más acerca de las otras operaciones, vea la lista de operaciones al final de este manual o vea las explicaciones de los parámetros que empiezan en el Capítulo 3.

## 5. Guardar los Sonidos y Ajustes

Si Ud. apaga la unidad o si cambia de sonido, se pierde cualquier sonido que haya creado. Puede guardar los sonidos que ha creado en la Memoria del Usuario incorporada a la unidad o en una tarjeta DATA (suministrada por separado). El proceso de guardar un sonido se denomina "operación de escritura."

**1** Pulse el botón [UTILITY]. Se ilumina su indicador.



**2** Se muestra el Menú Utility 1 en la pantalla.

Para seleccionar la pantalla Write, pulse el botón FUNCTION SELECT localizado debajo de "WRITE" en la pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Pulse el botón localizado más a la izquierda debajo de la pantalla

**3** Para seleccionar el destino de la escritura, utilice el control VALUE o los botones [INC]/[DEC].

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Destino de la Escritura (USR= Memoria del Usuario, CRD=Tarjeta DATA)

Al girar el control VALUE mientras lo pulsa hacia dentro hará que el valor cambie más rápidamente.

*\* Si Ud. pulsa [UTILITY] durante el paso 3, se muestra la siguiente pantalla.*

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Mientras se muestra esta pantalla, Ud. puede tocar el teclado MIDI para comprobar el sonido para el destino de la escritura.

Para volver a la pantalla Write, pulse el botón [UTILITY].

**4** Para efectuar la operación de escritura, pulse el botón [ENTER].

Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

*\* Al efectuar una operación de escritura, la pantalla podrá mostrar el mensaje "User Memory Write Protected". Este mensaje significa que el destino de la escritura está protegido contra la escritura y por lo tanto, no se puede escribir en este lugar (pg. 72). Si esto sucede, para anular la protección de escritura y forzar que se escriban los datos, pulse [UTILITY].*

**5** Al finalizar la operación de escritura, se mostrará el mensaje "COMPLETE" y entonces, Ud. verá la pantalla Play y, mostrado en ésta, el destino de la escritura.

# Capítulo 1

## Visión General del JV-1080

Este capítulo, antes de tratar los detalles de los mismos parámetros, le proporcionará una buena comprensión de la organización y la terminología del JV-1080.

## 1. Las Unidades de Sonido

El JV-1080 dispone de una amplia gama de funciones y de un extenso número de parámetros. Para poder proporcionar un control más eficaz sobre la variedad de tipos de sonido, estos tipos se agrupan en varias unidades.

### ■ Las Unidades de Sonido Más Pequeñas - Los Tones

La unidad de sonido más pequeña del JV-1080 se denomina un "Tone." Un Tone individual funciona de una forma parecida a aquella de los sintetizadores convencionales. No obstante, no puede hacer sonar un Tone individual. La unidad de sonido más pequeña que puede hacer sonar en el JV-1080 es un Patch y por lo tanto, deben definirse los Tones como los "ingredientes sonoros" que constituyen un Patch.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

|                  |                                                                                    |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>LFO1</b>      | Actúa sobre cada bloque para crear cambios cíclicos.                               |
| <b>LFO2</b>      | Actúa sobre cada bloque para crear cambios cíclicos.                               |
| <b>WG</b>        | Selecciona la forma de onda base de un sonido y determina la afinación del sonido. |
| <b>TVF</b>       | Determina la calidad tímbrica del sonido.                                          |
| <b>TVA</b>       | Determina el nivel de volumen.                                                     |
| <b>Pitch ENV</b> | Determina cómo la afinación del sonido cambia con el transcurso del tiempo.        |
| <b>TVF ENV</b>   | Determina cómo el timbre del sonido cambia con el transcurso del tiempo.           |
| <b>TVA ENV</b>   | Determina cómo el nivel de volumen del sonido cambia con el transcurso del tiempo. |

Los parámetros actúan de distintas maneras sobre las formas de onda PCM almacenadas en la memoria interna según los ajustes de los filtros y las envolventes. Las Ondas proceden de diversas fuentes - de instrumentos acústicos como el piano o el saxofón, de sintetizadores antiguos como el D-50 o el JP-8, o de baterías y otros instrumentos de percusión. Algunas ondas tienen su origen en las formas de onda diente de sierra o rectangular mientras otras son sonidos de forma bucle o efectos especiales que contienen componentes de sonidos instrumentales (como por ejemplo, el ruido producido por los trastes de una guitarra al tocarla, el sonido de los martillos del piano, etc.). Además, para obtener ondas nuevas, puede instalar una tarjeta PCM (suministrada por separado) o una Placa de Ampliación (también suministrada por separado).

### ■ Combinaciones de los Tones que Forman los Sonidos - Los Patches

La unidad de sonido normal que puede hacer sonar en el JV-1080 es el Patch. Un Patch es una combinación de hasta cuatro Tones. Esto significa que la edición de un Patch no constituye sólo crear un sonido individual sino que la creación de un sonido requiere la combinación de un número de "ingredientes sonoros."

Un Patch puede contener un sólo Tone pero Ud. puede crear sonidos más frescos y más complejos utilizando un número de Tones. Los Patches Preset de fábrica incluidos en el JV-1080 no sólo contienen sonidos "gordos" creados mediante la superposición de varios Tones sino que también contienen un número extenso de sonidos creados mediante una sofisticada elaboración incluyendo aquellos sonidos que hacen sonar diferentes Tones en registros distintos y aquellos que hacen sonar Tones distintos según la fuerza empleada al tocar el teclado. Los Parámetros de Patch también incluyen un juego completo de "herramientas" que permiten aprovechar al máximo los componentes de la unidad como por ejemplo, los efectos, el Panorama del envío y los demás componentes que controlan la manera como se hace sonar el sonido.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 21 del manual en inglés*

Con el JV-1080 puede también utilizar un parámetro denominado "Structure" para crear sonidos que utilizan pares de Tones. Para más detalles, vea "1. El Modo Patch Edit" en el Capítulo 3 (pg. 43).

## ■ Hacer Sonar los Instrumentos de Percusión Asignados a Cada Tecla - Sets de Percusión

Cada Set de Percusión tiene asignado diversos sonidos de instrumentos de percusión. Estos sonidos de percusión individuales se denominan "Rhythm Tones." Debido a que no es necesario que el Set de Percusión controle lo agudo o lo grave que sea la afinación, como ocurre con los sonidos normales, se asigna un Rhythm Tone a cada una de las teclas (en otras palabras, a cada mensaje de nota MIDI).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Al tocar las teclas de un sintetizador o de otro instrumento conectado al JV-1080, si está utilizando un Patch, Ud. oirá el mismo sonido, con la afinación correspondiente, cada vez que pulse una tecla pero si está utilizando un Set de Percusión, cada tecla hará sonar un sonido completamente diferente. Los Rhythm Tones contenidos en un Set de Percusión tienen una característica muy diferente a los Tones contenidos en un Patch - no puede combinarlos para crear un sonido de percusión simple.

## ■ Asignar los Patches y un Set de Percusión que Equivale a 16 Aparatos -Performances

Un Performance consiste en 16 Partes y cada una de ellas a su vez dispone de un Patch o un Set de Percusión. Para las ejecuciones de conjunto, puede combinar estas 16 Partes. Una de estas Partes está asignada para el uso exclusivo del Set de Percusión y las 15 restantes para el uso de los Patches. Esto significa que Ud. puede utilizar el JV-1080 como si fuera 16 módulos de sonido diferentes. Este tipo de sintetizador, el que puede funcionar como varios módulos de sonido, se denomina "módulo de sonido multi-tímbrico."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Se asigna los Patches a las Partes 1 al 9 y 11 al 16 y la Parte 10 al Set de Percusión.*

---

*Página 22 del manual en inglés*

Otra función importante del Performance es efectuar algunas de las funciones de la mezcla de sonido como puede ser, determinar cómo equilibrar la salida audio con los efectos procedentes de los diversos Patches y qué jacks se utilizan para el envío.

## • Los Ejecutantes de los Patches y del Set de Percusión - Las Partes

Puede definirse una Parte como una de las 16 cajas contenidas en un Performance que se usa para contener un Patch o un Set de Percusión. Puede utilizar a su vez estas Partes para convertir el JV-1080 en un módulo de sonido multi-tímbrico.

Puede ser de ayuda pensar en las Partes como si fueran ejecutantes y el Performance como si fuera la orquesta completa. La orquesta (el Performance) puede hacer sonar diversas obras asignando los instrumentos (los Patches y los Sets de Percusión) a diferentes ejecutantes (las Partes).

## ■ Utilizar los Performances

Hemos dicho que la "orquesta" del JV-1080 dispone de 16 ejecutantes. ¿Quién es por lo tanto, el director de la orquesta?

¡Es Ud. - el teclista! También puede disponer de un suplente en forma de un secuenciador u ordenador (DTMS). Esta sección explica la manera típica de utilizar los Performances.

### • Utilizar el JV-1080 En Directo

En un escenario en directo, no existen tantas ocasiones en las cuales debe utilizar ejecuciones de conjunto con partes múltiples. Normalmente, se usa una sola Parte y a menudo, efectuando durante la actuación los cambios en los Patches utilizados. En un caso como éste, no es preciso tener en cuenta que el JV-1080 es un módulo de sonido multi-tímbrico.

No obstante, algunas veces, podría ser que Ud. deseara utilizar un teclado capaz de controlar más de una Parte de módulo de sonido. Por ejemplo, podría desear tocar la línea de bajo con la mano izquierda y la parte de piano con la derecha. Aunque Ud. controlara sólo una Parte mediante el teclado, podría desear controlar las otras Partes mediante un secuenciador y de esta manera disponer de un acompañamiento automático.

Si desea utilizar los Performances del JV-1080 para efectuar sofisticadas ejecuciones en directo, vea "Técnicas para las Actuaciones en Vivo" (pg. 79).

### • Utilizar el JV-1080 como Módulo de Sonido para Expandir un Sistema Musical de Sobremesa (DTMS)

Uno de los obstáculos que probablemente todos los usuarios de los DTMS encuentran es la limitación del número de sonidos disponibles a la vez. El JV-1080 puede hacer sonar 64 sonidos simultáneamente, el doble de lo que proporcionan normalmente los demás módulos de sonido DTMS. Esto asegura una respuesta amplia para las orquestaciones majestuosas y las frases de piano ejecutadas con el pedal damper pisado. El JV-1080 también sostiene el Sistema General MIDI que es el estándar de-facto para los módulos de sonido DTMS. Esto significa que Ud. puede reproducir con una mayor calidad de sonido cualquiera de los datos musicales existentes (scores GM).

Si desea utilizar su unidad con DTMS, vea "Cómo Utilizar el JV-1080 con DTMS" (pg. 76).

---

*Página 23 del manual en inglés*

## 2. El Módulo de Sonido y la Memoria

La memoria de presets puede almacenar 32 tipos de Performances, 128 Patches y dos Sets de Percusión (el preset C/D dispone sólo de Patches y Sets de Percusión). Existen también las tarjetas PCM y las Placas de Ampliación de Ondas que se suministran por separado y que contienen datos para más Patches y Sets de Percusión. No puede escribir encima del contenido de estos aparatos de memoria pero sí que puede leer los datos que tienen almacenado y también guardarlos en la Memoria del Usuario o en una tarjeta DATA.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### Información de Performance

| Área Provisional | Datos para los Performances, los Patches y los Sets de Percusión |
|------------------|------------------------------------------------------------------|
| Recobro de Datos |                                                                  |

\*: Varía según el tipo de placa.

Primero se leen los datos almacenados en los aparatos de memoria y a continuación, se transportan al área provisional donde la unidad los hace sonar.

*\* Si Ud. cambia de Patch o si apaga la unidad, se pierdan los datos contenidos en el área provisional. Si desea guardar estos datos, debe efectuar una operación de escritura (pg. 70).*

## 3. Los Modos del JV-1080

En el JV-1080, los parámetros están agrupados en varios bloques según su función. Estos bloques se denominan "modos." Si Ud. desea cambiar el estilo o el sonido de lo que está tocando, debe seleccionar el modo adecuado.

### ■ Los Modos Patch

#### El Modo Patch Play (pg. 30)

Este modo sirve para recuperar y hacer sonar un Patch individual. Cuando desee tocar utilizando un sonido individual, deberá seleccionar este modo.

#### El Modo Patch Edit (pg. 42)

Se utiliza este modo para crear sonidos sintetizados. Para poder ajustar los diversos parámetros que definan el sonido y así crear sus propios Patches, seleccione este modo.

### ■ Los Modos Performance

#### El Modo Performance Play (pg. 30)

Se utiliza este modo para recuperar y hacer sonar un Performance individual. Si desea conectar un secuenciador a la unidad para disponer de ejecuciones de conjunto automáticas o si desea tocar utilizando sonidos "gordos" elaborados con Patches múltiples, seleccione este modo.

#### El Modo Performance Edit (pg. 57)

Se utiliza este modo para alocar los Patches y un Set de Percusión a las 16 Partes. Para crear sonidos "gordos" que utilizan Patches múltiples superpuestos o para efectuar los ajustes para las ejecuciones de conjunto, seleccione este modo.

### ■ Los Modos Sets de Percusión

#### El Modo Rhythm Play (pg. 30)

Se utiliza este modo para recuperar y hacer sonar el Set de Percusión asignado a la Parte 10 de un Performance. Si desea conectar un teclado MIDI y producir sonidos de percusión tocándolo, seleccione este modo.

#### El Modo Rhythm Edit (pg. 61)

Se utiliza este modo para cambiar los ajustes del Set de Percusión asignado a la Parte 10 de un Performance. Si desea cambiar la secuencia o el sonido de un ritmo, o crear un nuevo Set de Percusión, seleccione este modo.

### ■ Los Modos GM

#### El Modo GM Play (pg. 30)

Se utiliza este modo para las reproducciones que utilizan sonidos GM. Si desea conectar un ordenador o un secuenciador a la unidad y reproducir scores GM (datos de canción para módulos de sonido GM), seleccione este modo.

#### El Modo GM Edit (pg. 77)

Se utiliza este modo para cambiar los ajustes de las Partes GM. Para seleccionar los sonidos asignados a cada una de las 16 Partes y efectuar los ajustes para el nivel de volumen, los efectos, etc., seleccione este modo.

### ■ El Modo System (pg. 66)

Se utiliza este modo para afinar el JV-1080, ajustar el contraste de la pantalla, ajustar los interruptores de recepción MIDI y ajustar los parámetros comunes de los modos Patch, Performance, Sets de Percusión y GM.

### ■ El Modo Utility (pg. 70)

Se utiliza este modo para manejar los datos utilizados en los modos Patch, Performance, Sets de Percusión y GM. Este modo le permite efectuar operaciones como por ejemplo, almacenar sonidos editados y copiar secciones de datos.

## 4. Acerca de los Efectos

Los efectos incorporados al JV-1080 se agrupan en los tres siguientes sistemas.

- A. EFX (una unidad multi-efectos que dispone de 40 tipos de efectos)
- B. Chorus (un efecto que hace que el sonido suene más "gordo" y más "ancho")
- C. Reverb (un efecto que añade reverberación al sonido)

El EFX proporciona distorsión, delay y muchos otros tipos de efectos incluyendo combinaciones de efectos individuales. El EFX también dispone de los efectos denominados "Chorus" y "Reverb"; no obstante, también puede aplicar estos efectos además del Chorus (B) y la Reverb (C) mencionados en el texto anterior.

A continuación explicaremos cómo utilizar el efector en los diferentes modos:

### • En el Modo Patch

Puede ajustar el EFX, el Chorus y la Reverb para cada Patch. También, al cambiar el nivel de envío de la señal enviada a cada efecto (el "nivel de envío"), podrá variar la cantidad de efecto que se aplique al Tone (vea la figura 1.).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Figura 1 - En el Modo Patch

### • En el Modo Performance o el Modo GM

Esto le permite ajustar el EFX, el Chorus y la Reverb para cada Performance o para el modo GM. Se ajusta la cantidad de efecto aplicado a cada Parte ( figura 2. y también puede hacer que entre en efecto el nivel de envío cambiando los ajustes (figura 3). Se ignoran los ajustes para los efectos para los Patches asignados a cada Parte; no obstante, puede aplicar al Performance completo el EFX asignado al Patch en una Parte concreta.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Figura 2 - En el Modo Performance, cuando se ajusta la Asignación del Envío en "EFX" (se ignoran los ajustes de envío para Tone)

Figura 3 - En el modo Performance, cuando se ajusta la Asignación del Envío en "Patch" (los ajustes del envío son válidos)

### • En el Modo Rhythm Set

En el modo Rhythm Set, debido a que se muestra en la pantalla la Parte 10 del Performance, los ajustes de los efectos se refieren a los ajustes de Performance que están en el área provisional.

## 5. Acerca de la Edición de los Tones

El JV-1080 proporciona las herramientas que permiten crear sonidos sorprendentemente realistas. No obstante, es importante recordar que la base de cada sonido es una forma de onda PCM compleja y por lo tanto, si Ud. intenta editar sin respetar las características originales de la forma de onda, es posible que no obtenga los resultados que desee.

### • Los Tipos de Forma de Onda

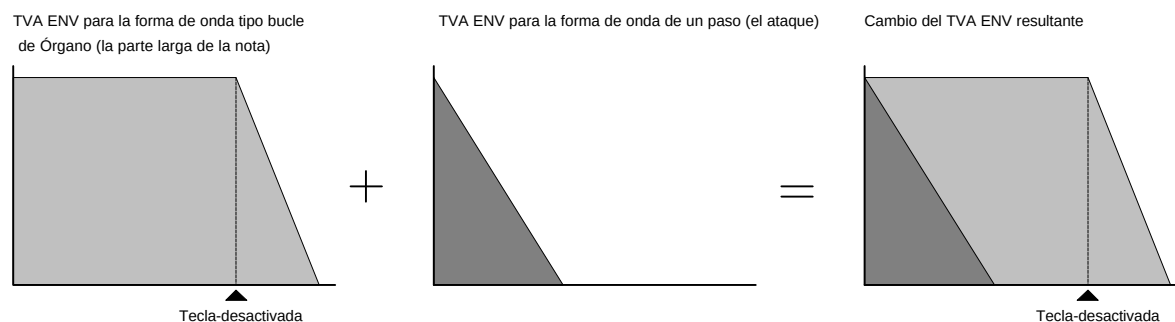
Pueden clasificarse las formas de onda de la memoria interna del JV-1080 de las dos maneras siguientes.

Formas de Onda de Un Paso: Estas formas de onda contienen sonido con caída cortas. La forma de onda de un paso graba la subida y la caída iniciales del sonido. Algunas de las formas de onda de un paso son en sí sonidos completos como por ejemplo, los sonidos de instrumentos de percusión. El JV-1080 contiene muchas otras formas de onda de un paso que son sólo elementos parciales del sonido como por ejemplo, el sonido del martillo de piano o el ruido producido por los trastes de la guitarra al tocarla.

Formas de Onda de Tipo Bucle: Estas formas de onda contienen sonidos con una caída larga. Con las formas de onda de tipo bucle, hasta que se suelte la nota, se generará repetidamente la parte final del sonido durante una porción específica de la forma de onda. (Los bucles

permiten un uso más eficaz de la memoria de onda.) Las formas de onda tipo bucle del JV-1080 proporcionan el sustain de las notas (P. ej. la parte mayor de las notas) para la mayoría de los instrumentos.

La siguiente figura muestra un ejemplo de un sonido (órgano electrónico) que consiste en una forma de onda de un paso utilizada en conjunto con una forma de onda tipo bucle.

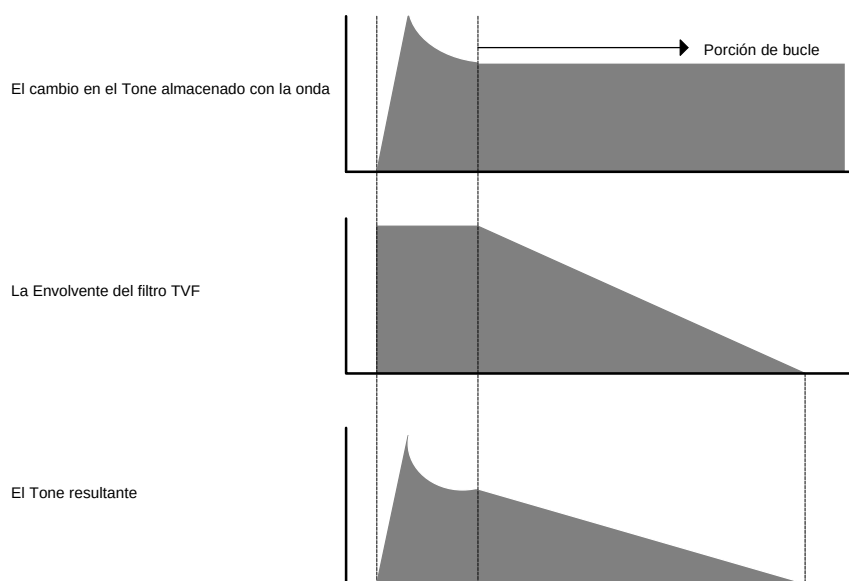


- **Tenga precaución cuando esté editando un Tone que utilice una forma de onda de un paso.**

No se puede utilizar una envolvente para darle una forma de onda de un paso una caída más larga que la caída de la forma de onda original o para hacer que sea un sonido largo. Aunque Ud. efectúe ajustes de este tipo para la envolvente, estaría controlando una porción inexistente del sonido y por lo tanto, los ajustes no tendrían sentido alguno.

- **Tenga precaución cuando esté editando un Tone que utilice una forma de onda tipo bucle.**

En muchos instrumentos (incluyendo el piano y el saxofón), el timbre cambia de forma impresionante durante los primeros instantes después del inicio del sonido. Es este "ataque" inicial el que define gran parte del carácter del instrumento. El JV-1080 proporciona una gran variedad de formas de onda que contienen ataques realistas de instrumentos acústicos. Cuando utilice estas formas de onda, para obtener el máximo grado de realismo, sería mejor dejar el filtro completamente abierto durante el ataque. De esta manera, pueden oírse todos los cambios tímbricos complejos. Para la parte larga y la parte de la caída del sonido, puede utilizar la envolvente para producir los cambios deseados. Si Ud. utiliza la envolvente para modificar también la parte del ataque, no se percibirá el ataque natural contenido en la forma de onda y por lo tanto, puede que no logre el resultado que desee.



Cuando desee utilizar el filtro TVF para dar más brillo sólo al ataque o hacer que sólo la caída sea más mate, también deberá tener en cuenta el carácter tímbrico de la forma de onda original. En concreto, si desea hacer que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original (vea "FXM" pg. 50), debe crear nuevos parciales de la tesitura superior que no estaban en la forma de onda original. Si desea hacer que el sonido completo sea más brillante que la forma de onda original, antes de editar los parámetros del TVF, debe ajustar el enhancer o el ecualizador.

## Capítulo 2

### El Funcionamiento Básico

Este capítulo explica las operaciones básicas que precisa para utilizar el **JV-1080**

---

## 1. Cómo Seleccionar un Modo

El JV-1080 dispone de varios botones MODE que se utilizan de diversas maneras según la operación que esté efectuando.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

\*\*\*LISTA\*\*\*

Al pulsar un botón MODE, se iluminará el indicador y se mostrará la pantalla correspondiente.

\* Para una explicación de los diferentes modos, vea "3. Los Modos del JV-1080" en el Capítulo 1 (pg. 24).

Para una explicación de los parámetros utilizados en cada modo, vea las páginas de la lista presentada a continuación.

|                  |          |
|------------------|----------|
| Modo Performance | (pg. 57) |
| Modo Patch       | (pg. 42) |
| Modo Rhythm Set  | (pg. 61) |
| Modo System      | (pg. 66) |
| Modo Utility     | (pg. 70) |
| Modo GM          | (pg. 77) |

## 2. Tocar

Esta sección explica cómo trabajar con los sonidos incorporados al JV-1080 mientras toca.

### ■ Cómo Seleccionar un Sonido

Se selecciona un sonido de la siguiente manera.

**1** Para seleccionar el modo que desee, pulse el botón **MODE** correspondiente.



*\* Si Ud. pulsa [RHYTHM], selecciona el Set de Percusión asignado a la Parte 10 del Performance contenido actualmente en el área provisional.*

**2** Para seleccionar el grupo de sonidos, utilice los botones **SOUND GROUP** en combinación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

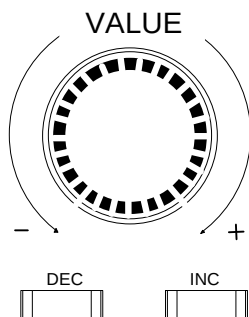
|                                                       | La Línea Superior | La Línea Inferior |
|-------------------------------------------------------|-------------------|-------------------|
| • Memoria User                                        | [USER/CARD]       | - [USER]          |
| • Memoria Preset                                      | [PRESET]          | - [A] a [D]       |
| • Tarjeta DATA (sólo cuando ya está instalada)        | [USER/CARD]       | - [DATA]          |
| • Tarjeta PCM (sólo cuando ya está instalada)         | [USER/CARD]       | - [PCM]           |
| • Placa de Ampliación (sólo cuando ya está instalada) | [EXP]             | - [A] a [D]       |

*\* En los ajustes de fábrica del JV-1080, las Memorias User y Preset contienen los mismos sonidos. Además, el mapa de sonido del Preset D está en conformidad con los instrumentos GM.*

*\* Los Presets C y D no funcionan en el modo Performance.*

**3** Para seleccionar un sonido, gire el control **VALUE** o pulse [INC]/[DEC].

Al pulsar hacia dentro el control **VALUE**, mientras lo gira, hará que el valor cambie más rápidamente.



---

Página 30 del manual en inglés

#### • La Pantalla Modo Patch Play

**Número de Patch**      **Nombre de Patch**

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

**Grupo de Patch**      **Desplazamiento de Octava (pg. 32)**

#### • La Pantalla Modo Performance Play

**Número de Performance**      **Nombre de Performance**

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

**Grupo de Performance**      **Número de Parte**

*\* Para cambiar el número de Parte, utilice los botones [×]/[Ø].*

## • La Pantalla Modo Rhythm Play

Número de Set de Percusión

Nombre del Set de Percusión

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Grupo de Set de Percusión

Numero de Nota

Nombre de Onda

Número de Parte

*\*Al hacer sonar un Set de Percusión, para ajustar el interruptor Receive y el canal MIDI para la Parte 10, vea las páginas (pg. 59) Performance "CONTROL."*

## • La Pantalla Modo GM Play

Número de Patch GM

Nombre de Patch GM

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Número de Parte

*\* Para cambiar el número de Parte, utilice los botones [×]/[Ø].*

---

Página 31 del manual en inglés

## ■ Cómo Utilizar las Tarjetas y las Placas de Ampliación

Cuando utilice una tarjeta PCM (serie SO-PCM1) o una tarjeta DATA (serie PN-JV80, M-256E o M-512E) (suministradas por separado), asegúrese de introducir la tarjeta cara arriba en la abertura apropiada.

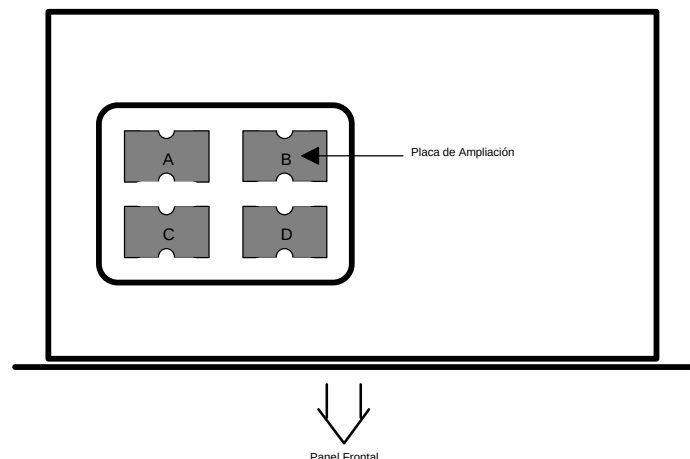
\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Mientras esté tocando, nunca debe extraer la tarjeta DATA o la tarjeta PCM que esté utilizando.*

## • Notas Importantes acerca de la Instalación de las Placas de Ampliación de Onda

Cuando esté utilizando una Placa de Ampliación de Onda (serie SR-JV80, suministrada por separado), asegúrese de, antes de quitar la tapa superior e instalar o extraer la placa, primero apagar el JV-1080. Al efectuar esta operación, para evitar lastimarse tenga cuidado cuando esté trabajando con la unidad abierta.

Los lugares de instalación "A" al "D" corresponden a los botones EXP [A] al [D].



*\* Algunas de las tarjetas DATA (como por ejemplo, las de la serie PN-JV80) contienen patches que utilizan ondas de Placa de Ampliación. Para poder utilizar estas tarjetas DATA en conjunto con múltiples Placas de Ampliación, asegúrese de que tiene instalada la placa que corresponde a la tarjeta asignada al lugar de instalación que tiene la letra del alfabeto más cercana a la letra "A."*

*\* El JV-1080 también puede leer los datos de patch y de set de percusión almacenados mediante el JV-1000/JV 90, JV 80 ó JV-880 en tarjetas DATA. No obstante, mientras la unidad lee los datos, debido a que existen diferencias entre las unidades en la manera de organizar los parámetros, también efectúa una conversión. Como resultado, puede haber algunas diferencias en cómo suenan los datos procedentes de una unidad JV más antigua.*

## ■ Cómo Seleccionar los Tones y las Partes que Desea Hacer Sonar

Para seleccionar los Tones y las Partes a tocar, primero debe asegurarse de que el indicador del botón [PARAMETER] no está iluminado y a continuación, utilizar los botones TONE SWITCH y PART SWITCH localizados debajo de la pantalla.

---

Página 32 del manual en inglés

### • En el Modo Patch

Cuando el indicador del botón [PARAMETER] no está iluminado, puede utilizar los botones [TONE SWITCH] [1] a [4] para activar/desactivar el sonido para cada Tone.

Esta prestación es útil para cuando desee comprobar qué Tones forman el Patch seleccionado actualmente.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Off (no iluminado)

"On"- los Tones suenan

"Off" - los Tones no suenan

Cuando los botones están activados, los indicadores están iluminados y cuando los botones están desactivados, los indicadores están apagados. Cada vez que pulse un botón, alternará entre activado y desactivado.

### • En el Modo Performance o el Modo GM

Cuando el indicador del botón [PARAMETER] no está iluminado, puede utilizar los botones [PART SWITCH] [1/9] a [8/16] para seleccionar si cada Parte recibe y hace sonar información MIDI.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Off (no iluminado)

"On"- recibe información MIDI

"Off" - no recibe información MIDI

\* Los botones *PART SWITCH* funcionan sólo en el modo *Play*.

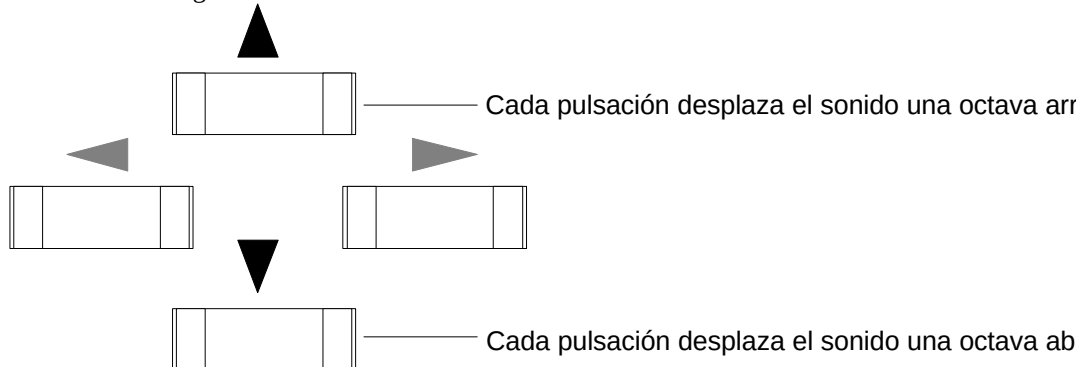
Cuando los botones están activados, los indicadores están iluminados y cuando los botones están desactivados, los indicadores están apagados. Cada vez que pulse un botón, alternará entre activado y desactivado.

Si desea activar/desactivar las Partes 9 a 16, primero pulse el botón [1-8/9-16] para que se ilumine su indicador y a continuación, utilice los botones PART SWITCH.

\*Durante una operación de escritura, se almacenan los ajustes de los botones *TONE SWITCH* y *PART SWITCH* respectivamente como ajustes de Patch y ajustes Performance (pg. 70).

## ■ Cómo Cambiar la Afinación de un sonido - Desplazamiento de Octava

En el modo Patch Play, puede cambiar fácilmente la afinación de un Patch completo. Cada vez que pulse los botones cursor [ ]/[ ], el sonido se desplazará una octava más aguda o más grave. Los límites de los ajustes son tres octavas más aguda y tres octavas más grave.



\* Cuando escriba un Patch, se almacenará este parámetro como un parámetro común.

# La Edición

En esta sección explicaremos todo acerca de la edición de los datos de sonido.

## ■ Cómo Entrar en el Modo Edit

Después de pulsar el botón [PARAMETER] y confirmar que su indicador está iluminado, podrá utilizar los botones FUNCTION SELECT para seleccionar el grupo de parámetros a editar. Cuando Ud. pulse cualquiera de los botones para seleccionar un grupo individual de parámetros, entrará en el modo Edit y se mostrará la pantalla Edit para los parámetros seleccionados.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

On (iluminado)

Patch (Set de Percusión)  
Performance (GM)  
Sistema

El grupo de Parámetros a editar

## La Pantalla Edit

Los Parámetros a ajustar

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Grupo de Parámetros

Ajustes

Para volver al modo Play desde el modo Edit, pulse [EXIT] o uno de los botones MODE.

## ■ Cómo Seleccionar los Tones y las Partes a Editar

Para seleccionar un Tone o una Parte a editar, primero asegúrese de que no está iluminado el indicador del botón [PARAMETER]. A continuación, para efectuar su selección, utilice los botones TONE SELECT y PART SELECT localizados debajo de la pantalla.

### ● En el Modo Patch

En la pantalla Patch Edit, para indicar la página donde puede ajustar los parámetros para cada Tone, se muestra, por ejemplo, "1-." Esto indica el número del Tone que se muestra actualmente en la pantalla. Para cambiar el Tone seleccionado, pulse el botón [PARAMETER] para apagar el indicador y después, utilice los botones [TONE SWITCH] [1] a [4] .

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Off (no está iluminado)

Los Tones a Editar - "On"

Cuando los botones están activados, los indicadores están iluminados y cuando los botones están desactivados, los indicadores están apagados. Cada vez que pulse un botón, alternará entre activado y desactivado.

Si desea editar más de un Tone a la vez, mantenga pulsado uno de los botones de los Tones a editar y después, pulse el botón del otro Tone. Al hacer esto, se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla el número para el primer Tone seleccionado y se indicará el otro Tone con un ".\*." Esta operación permite cambiar más de un Tone a la vez y mantener las diferencias de sus respectivos valores.

## • En el Modo Performance o el Modo GM

En la pantalla Edit Performance o Edit GM, para indicar la página donde puede ajustar los parámetros para cada Parte, se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla, por ejemplo, "PART 1." Esto indica el número de la Parte seleccionada actualmente. Para cambiar una Parte seleccionada, pulse el botón [PARAMETER] para que se apague su indicador y a continuación, utilice los botones PART SELECT [1-9]/[8/16].

*\* Los botones PART SELECT están activos sólo cuando está seleccionado el modo Edit.*

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Off (apagado)

Parte a editar

Cuando los botones están activados, los indicadores están iluminados y cuando los botones están desactivados, los indicadores están apagados. Cada vez que pulse un botón, alternará entre activado y desactivado.

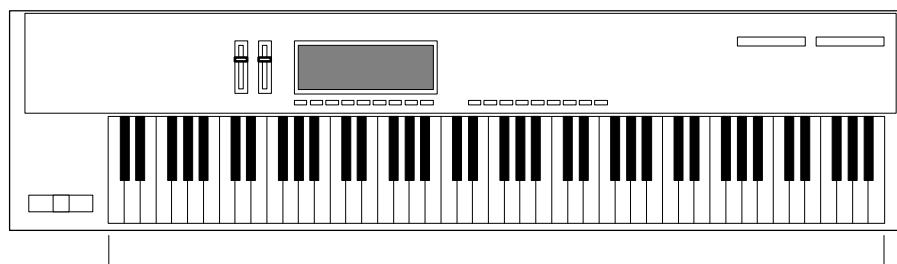
Si desea activar/desactivar las Partes 9 a 16, primero pulse el botón [1-8/9-16] para que se ilumine su indicador y a continuación, utilice los botones PART SELECT.

*\* Al contrario del caso de los Patches, no puede editar más de un Patch a la vez.*

## • En el Modo Rhythm Set

En la pantalla Edit Rhythm Set, para indicar la página donde puede ajustar los parámetros para cada Tone de Percusión se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla, por ejemplo, "C4." Esto indica el número del Tone de Percusión seleccionado actualmente. Para cambiar el Tone de Percusión seleccionado, utilice uno de los dos métodos explicados a continuación.

**Cómo Utilizar las teclas del teclado MIDI conectado al JV-1080 para efectuar la selección.**



*\* Si está utilizando un teclado MIDI para efectuar la selección, ajuste el System Parameter para Rhythm Edit Key a "PANEL&MIDI (pg. 66)."*

Después de apagar el indicador del botón [PARAMETER], utilice los botones TONE SELECT [1] a [4].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### TONE SELECT [1]:

Cada vez que pulse el botón, se desplazará la afinación de la nota mostrada actualmente en una octava más grave.

### TONE SELECT [2]:

Cada vez que pulse el botón, se desplazará la afinación de la nota mostrada actualmente en un semitono más grave.

### TONE SELECT [3]:

Cada vez que pulse el botón, se desplazará la afinación de la nota mostrada actualmente en un semitono más agudo.

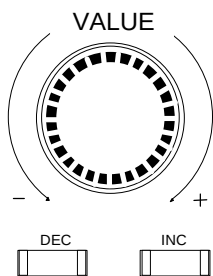
### TONE SELECT [4]:

Cada vez que pulse el botón, se desplazará la afinación de la nota mostrada actualmente en una octava más aguda.

*\* En el Modo Rhythm Set, los indicadores de los botones TONE SELECT siempre están apagados.*

## ■ Cómo Desplazar el Cursor y cambiar los Ajustes

Para desplazar el cursor al parámetro que desee cambiar, utilice los botones [ ]/[ ] y a continuación, para cambiar el valor, utilice el control VALUE o los botones [INC]/[DEC].



### El Control VALUE...

Al girar el control VALUE mientras lo pulsa hacia dentro o mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], hará que el valor cambie más rápidamente.

### El botón [INC]...

Cada vez que pulse el botón, se aumentará en uno el número (en otras palabras, el número cambiará al próximo valor superior).

### El botón [DEC]...

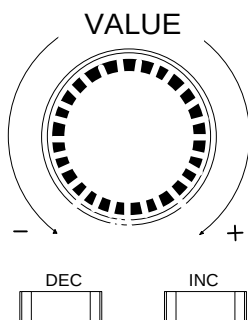
Cada vez que pulse el botón, se disminuirá en uno el número (en otras palabras, el número cambiará al próximo valor inferior).

Si Ud. mantiene pulsado [INC]/[DEC], el número cambia de forma continua. Si Ud. mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa [INC]/[DEC], los valores cambian en pasos más grandes. También puede cambiar rápidamente los valores manteniendo pulsado uno de estos botones y pulsando el otro.

*\* Si Ud. cambia un valor y después vuelve al modo Play sin haber efectuado una operación de escritura, se muestra un "\*" al lado del grupo de sonidos mostrado en la pantalla.*

## ● La Función Útil Undo/Redo

Si queda satisfecho con un cambio que ha efectuado, puede devolver el ajuste al valor indicado antes por el cursor pulsando dos veces el control VALUE. Cada vez que pulse este control, se alternarán los ajustes entre los valores de antes del cambio ("undo") y aquellos de después del cambio ("redo").



Cada pulsación del potenciómetro conmuta entre los valores antes y después del cambio. Pulse dos veces

---

Página 36 del manual en inglés

## ■ Cómo Cambiar de Página

En el JV-1080, una pantalla llena de parámetros se denomina una "página."

En las pantallas que muestran los símbolos " " y " ", para cambiar de página, puede pulsar los botones [ ]/[ ].

\*\*\*PANTALLAS\*\*\*

**Pero, eso no es todo. Si Ud. mantiene pulsado el botón [SHIFT] y ...**

...Pulsa [ ], se desplazará a la primera página del grupo de parámetros seleccionado.

...Pulsa [ ], se desplazará a la última página del grupo de parámetros seleccionado.

...Pulsa [ ], se desplazará a la primera página del grupo de parámetros localizado a la izquierda de los botones FUNCTION SELECT.

...Pulsa [ ], se desplazará a la primera página del grupo de parámetros localizado a la derecha de los botones FUNCTION SELECT.

Existen dos tipos de pantallas Edit:

#### **La Pantalla Single Edit**

Se muestran los diversos parámetros para un Tone individual (o en el caso de un Performance, una Parte).

Esta prestación es útil para la edición a fondo de un Tone individual.

#### **La Pantalla Edit Palette**

Se muestran los valores de cuatro Tones (o Partes) para un parámetro individual.

Esta prestación es útil para editar y controlar al mismo tiempo el equilibrio entre varios Tones.

Al pulsar [PALETTE], se iluminará su indicador y se desplazará a la pantalla Palette Edit para el parámetro indicado actualmente por el cursor. Cada vez que pulse el botón [PALETTE], alternará entre las pantallas Single Edit y Palette Edit.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

*\* La pantalla Palette Edit sólo muestra los parámetros a editar para cada Tone (o Parte). Además, no se muestra la pantalla Palette Edit en el modo Rhythm Set.*

---

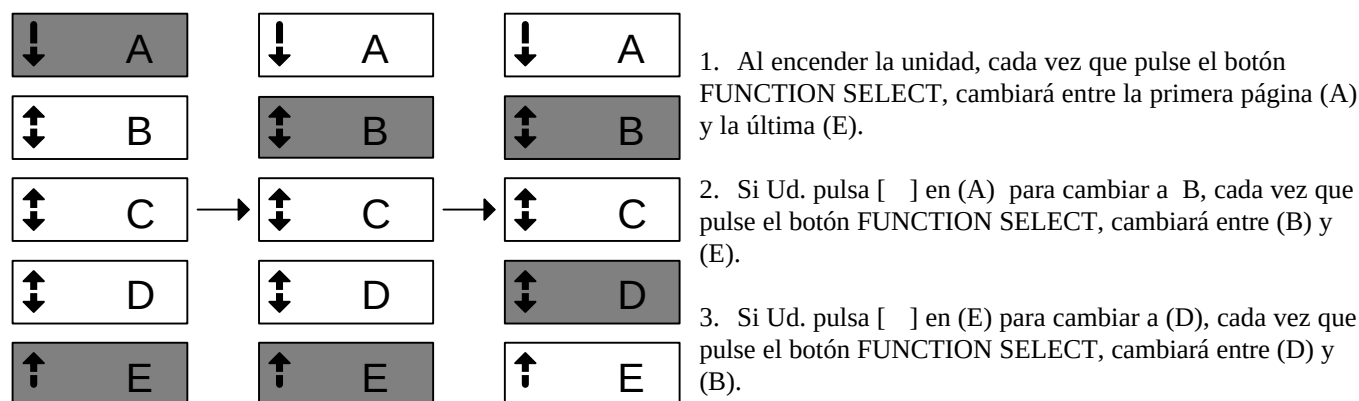
Página 37 del manual en inglés

### **• La Función Útil Cambio de Página**

Se otorgan varias páginas a los botones FUNCTION SELECT localizados debajo de la pantalla. Cada vez que pulse el botón FUNCTION SELECT (cuyo indicador está iluminado), alternará entre dos de estas páginas.

Puede aprovechar esta función mientras edita para comparar los parámetros de estas dos páginas; o para cambiar entre páginas que utiliza a menudo sin tener que pasar por las páginas de en medio, puede pulsar los botones [ ]/[ ].

**Al pulsar los botones FUNCTION SELECT, las páginas cambiarán de la siguiente manera.**



## ■ Cómo Editar un Patch Mientras Está en el Modo Performance

Al editar un Performance, será fácil recobrar y editar el Patch asignado a la Parte. Esta prestación es útil cuando se está desplazando entre los modos Performance y Patch para editar un Patch.

### 1 Digamos que ahora está editando la Parte 3 de un Performance.

Si Ud. desea editar el Patch asignado a la Parte 3, mantenga pulsado el botón [PERFORM] y después, pulse [PATCH].

Se iluminan al mismo tiempo los indicadores de los botones [PERFORM] y [PATCH] y se muestra la pantalla Play para el Patch seleccionado para la Parte 3.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Está editando la Parte 3

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Se muestra la pantalla Play para el Patch seleccionado para la Parte

\* Puede utilizar los botones [ ]/[ ] para cambiar la Parte.

### 2 Edite el Patch de la misma manera que lo haría durante la edición normal de un Patch.

### 3 Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Performance

---

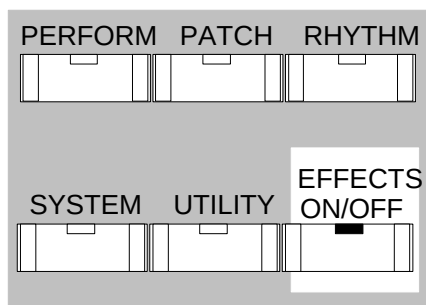
Página 38 del manual en inglés

## ■ Activar/Desactivar los Efectos

Este interruptor determina si se utilizan o no los efectos incorporados (EFX, Chorus y Reverb) a la unidad. Puede activar/desactivar este interruptor desde todos los modos.

### 1 Para que se ilumine el indicador, pulse [EFFECTS ON/OFF].

Se muestra el estado (activado/desactivado) de estos tres efectos.



### 2 Para activar/desactivar un efecto, pulse el botón FUNCTION SELECT que corresponde a la posición del efecto mostrado en la pantalla. Para cambiar entre los efectos, también, puede utilizar los botones CURSOR [ ]/[ ], el interruptor VALUE y los botones [INC]/[DEC].

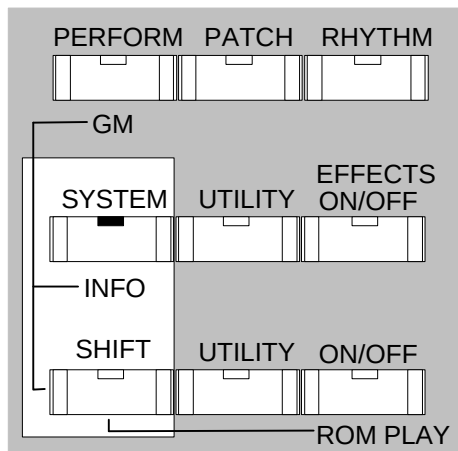
\*\*\*PANTALLA\*\*\*

### 3 Para apagar el indicador y volver a la pantalla original, pulse [EXIT] o [EFFECTS ON/OFF].

## ■ Confirmar los Ajustes Actuales o la Información MIDI - La Función Information

Puede utilizar la función Information para ver rápida y cómodamente una amplia gama de información desde cualquier modo.

- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y después, pulse [INFO].



- 2 Para desplazarse a la pantalla que contiene la información que desea ver, utilice los botones CURSOR [ ]/[ ].

Se muestran consecutivamente las siguientes páginas:

---

*Página 39 del manual en inglés*

- **INFO CARD** (los nombres de cualquier tarjeta, DATA o PCM, introducida en la unidad)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO EXP1** (los nombres de cualquier placa de expansión A o B, instalada en la unidad)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO EXP2** (los nombres de cualquier placa de expansión C o D, instalada en la unidad)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **BATTERY CHECK** (el estado de las pilas del JV-1080 y de la tarjeta DATA: LOW o OK)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

También, si está en los modos Performance, GM o Set de percusión, puede comprobar la siguiente información MIDI que reciben las Partes. Esta prestación le será útil cuando precise averiguar por qué, aunque se estén recibiendo los mensajes MIDI, el no sonido no cambia, y también para solucionar otros pequeños problemas relacionados con MIDI.

- **INFO MOD** (La Modulación: 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO BREATH** ("Aliento": 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO FOOT** (Pie: 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO VOLUME** (El Nivel de Volumen: 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

---

*Página 40 del manual en inglés*

- **INFO BALANCE** (El Balance: 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO PANPOT** (Control de Panorama L64 a R63)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO EXPRESS** (La Expresión: 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO HOLD - 1** (Hold 1 activado/desactivado)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO AFTER** (El Aftertouch: 0 a 127)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO BENDER** (El Bender de la Afinación: -64 a 0 a +63)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

- **INFO VOICE** (Las Voces: 0 a 64)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

*\* Se ignora cualquier tipo de mensaje MIDI para el cual el interruptor RECIEVE MIDI (pág. 67) ha sido desactivado. Dése cuenta de que las Partes para las cuales ha sido desactivado el interruptor Recieve MIDI tampoco reciben los mensajes MIDI (pág. 59).*

**3** Para volver donde estaba antes de pulsar [INFO], pulse [EXIT].

## Capítulo 3

### Modos y Parámetros

Este capítulo explica cómo funcionan los diversos parámetros mientras está editando.

## 1. El Modo Patch Edit

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### ■ Efectuar Ajustes para un Patch Completo (COMUN)

Los siguientes parámetros están relacionados con un Patch individual.

#### • PATCH NAME

Puede darle a un Patch un nombre compuesto de hasta 12 caracteres. Para desplazar el cursor a la posición adecuada, utilice los botones [ ]/[ ] y a continuación, para seleccionar el carácter que desee, gire el control [VALUE] o pulse [INC]/[DEC].

##### Los caracteres Disponibles:

Espacio, A - Z, a - z, 0 - 9, + - \* / = ! ? < > () [] {} ; : , . " ' ` # % & \$ Ψ @ ^ \_

Al pulsar [SHIFT], se mostrará lo siguiente en la esquina inferior derecha de la pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse cualquiera de estos botones...

Puede ejecutar los siguientes comandos manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón FUNCTION SELECT que corresponda a la función mostrada en la pantalla:

#### TOP:

Para desplazarse sucesivamente al primer carácter de cada grupo de caracteres ("A," "a," "0" ó "+"), pulse este botón.

#### END:

Para desplazarse sucesivamente al último carácter de cada grupo de caracteres ("Z," "z," "9" ó "-"), pulse este botón.

#### DEL:

Al pulsar este botón, se borrará el carácter localizado debajo del cursor y se desplazará hacia delante el texto localizado después de este carácter.

#### INS:

Al pulsar este botón, se introducirá un espacio en la posición indicada por el cursor y se desplazará hacia atrás el texto localizado después del espacio.

#### CHG:

Al pulsar este botón, se cambiará de mayúscula a minúscula, o viceversa, el carácter localizado debajo del cursor.

### • PATCH COMMON

#### <Level> El Nivel de Volumen del Patch - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel de volumen general para el Patch completo.

#### <Pan> El Panorama del Patch - L64 - 0 - 63R

Este parámetro ajusta la posición en el campo estereofónico para el Patch completo: L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la del centro y 63R es la posición más a la derecha.

*\* Aunque se efectúe un ajuste del Panorama para cada Tone individual del Patch, al efectuar un ajuste general del Panorama, se desplazará la posición de estos Tones en el campo estereofónico.*

### <Analog Feel> La Profundidad del Analog Feel - 0 a 127

Este parámetro añade a la forma de onda básica una fluctuación de afinación muy sutil (pero muy agradable). Esto ayuda a crear un sonido de carácter más natural. (Esta prestación se denomina también la "fluctuación 1/f").

### <Octave> Desplazamiento de Octava -3/-2/-1/0/+1/+2/+3

Este parámetro cambia por pasos de una octava la afinación del Patch. Puede subir o bajar la afinación hasta tres octavas.

*\* Al utilizar el Desplazamiento de Octava en la pantalla Patch Play, este ajuste cambiará automáticamente.*

### <Stretch> Profundidad de Afinación "Estirada" -OFF/1/2/3

Este parámetro cambia la afinación mediante el método 'afinación estirada' que se usa típicamente con pianos acústicos. Esta afinación hace que las notas agudas sean ligeramente más agudas y las notas graves, ligeramente más graves.

El diagrama que indica los cambios actuales en la afinación se denomina "curva de afinación." Al cambiar la curva de afinación, habrá alteraciones sutiles en la resonancia de los armónicos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Prioridad> La Prioridad de Voces - LAST/LOUDEST

Cuando se sobrepasa el máximo número de voces (64), este ajuste determina el orden o la prioridad de los sonidos a sonar.

#### LAST:

Se da prioridad a las últimas voces que suenan y se cortan secuencialmente las primeras.

#### LOUDEST:

Se da prioridad a las voces que tienen el nivel de volumen más alto y se cortan las que tienen el nivel de volumen más bajo.

### <Velocity Range> El Interruptor Gama de la Velocidad - OFF/ON

Este ajuste determina si se activa ("ON") o se desactiva ("OFF") el ajuste de la Gama de la Velocidad.

### <Default Tempo> El Tempo por Defecto - 20 a 250 bpm

Este parámetro determina el ajuste para el reloj de tempo que, a su vez, controla los parámetros de los Tones y los Efectos.

En el JV-1080, puede controlar el Tiempo de Delay (y otros parámetros relacionados con el tiempo) mediante el reloj de tempo o mediante un aparato externo. Si no utiliza un reloj de tempo externo, se utilizará el tempo ajustado aquí para controlar el Tiempo de Delay.

*\* Si utiliza un reloj de tempo interno, debe ajustar el parámetro clock source system (pág. 67) en "INT."*

*\* No se envía la información del reloj de tempo mediante el puerto MIDI OUT.*

## • VELOCITY (Gama de la Velocidad)

### <Lower> La Gama de la Velocidad Inferior - 1 a 127 [PALETTE]

Este parámetro determina la gama máxima del sonido al tocar suavemente. Se escucha el sonido sólo cuando la velocidad de la ejecución excede el umbral (el valor) ajustado aquí.

*\* Si Ud. intenta ajustar este valor a un valor más alto que el ajuste de la Gama de la Velocidad Superior, también cambiará el valor de la Gama de la Velocidad Superior.*

---

Página 43 del manual en inglés

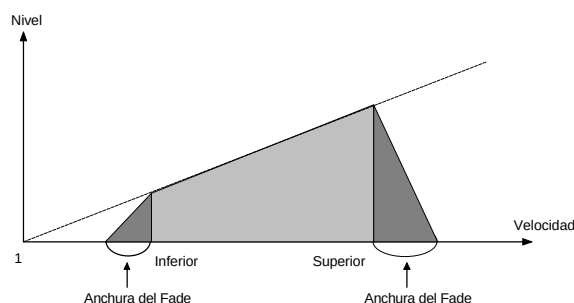
### <Upper> La Gama de la Velocidad Superior - 1 a 127 [PALETTE]

Este parámetro determina la gama máxima del sonido al tocar enérgicamente. Se escucha el sonido sólo cuando la velocidad de la ejecución no exceda el valor ajustado aquí.

*\* Si Ud. intenta ajustar este valor a un valor más bajo que el ajuste de la Gama de la Velocidad Inferior, también cambiará el valor de la Gama de la Velocidad Inferior.*

### <X-Fade> La Profundidad del Cross Fade de la Velocidad - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta la 'anchura' del fade entre las gamas de la velocidad Superior e Inferior.



## ■ KEY RANG (La Gama de Tecla)

### <Lower> La Gama de Tecla Inferior - C-1 a G9 [PALETTE]

Este parámetro ajusta la tecla mediante la cual puede producirse el sonido más grave.

*\* Si Ud. intenta ajustar este valor a un valor más alto que la tecla ajustada en la Gama de Tecla Superior, también cambiará el valor de la Gama de Tecla Superior.*

### <Upper> La Gama de Tecla Superior - C-1 a G9 [PALETTE]

Este parámetro ajusta la tecla mediante la cual puede producirse el sonido más agudo.

*\* Si Ud. intenta ajustar este valor en un valor mas bajo que la tecla ajustada en la Gama de Tecla Inferior, también cambiará el valor de la Gama de Tecla Inferior.*

## ■STRUCT (la Estructura)

Este parámetro determina la estructura de los Tones contenidos en un Patch. Las diversas estructuras producen grandes variedades en el sonido.

\* *En cuanto a las Estructuras, se editan dos Tones como una unidad. Esto significa que no importa si Ud. pulsa TONE SELECT [1] o [2]; en ambos casos se muestra "12-" en la esquina superior izquierda de la pantalla. (Al pulsar TONE SELECT [3] o [4], se mostrará "-34.")*

\* *Si Ud. desactiva uno de los Tones de la unidad mientras está seleccionado TYPE 2-10, se hace sonar el otro Tone como TYPE 1.*

### <Struct> Estructura - 1 a 10 [PALETTE]

Este parámetro determina cómo se combinan los Tones 1 y 2 o los Tones 3 y 4. Las siguientes combinaciones son posibles.

\* *Debido a las limitaciones de espacio, se utilizan abreviaciones para las palabras. El significado de estas abreviaciones son:*

**W1 o W2:** WG (Generador de Ondas) 1 ó 2

**F1 o F2:** TVF 1 ó 2

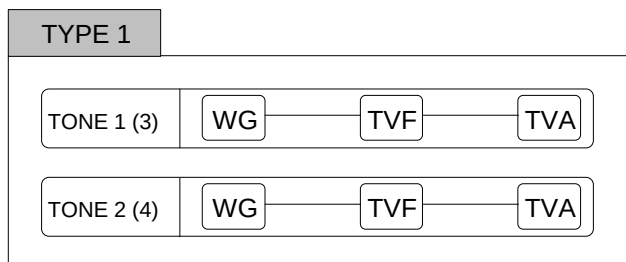
**A1 o A2:** TVA 1 ó 2

**B:** Booster

**R:** Ring Modulator

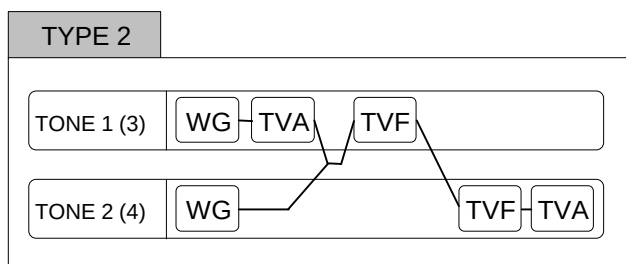
#### Tipo 1

Con este tipo, los Tones 1 y 2 (ó 3 y 4) son independientes. Si desea conservar los sonidos PCM o crear y combinar sonidos para cada Tone, utilice este tipo.



#### Tipo 2

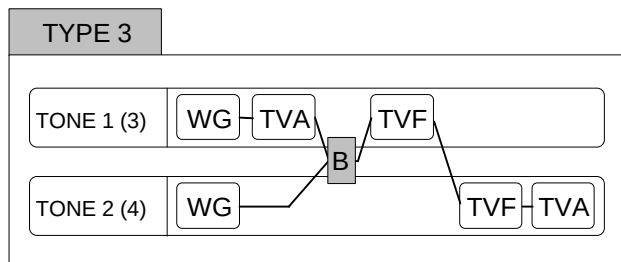
Este tipo combina dos filtros par mejorar la respuesta de filtro. El TVA para el Tone 1 (o 3) controla el balance entre los niveles de volumen de los dos Tones.



#### Tipo 3

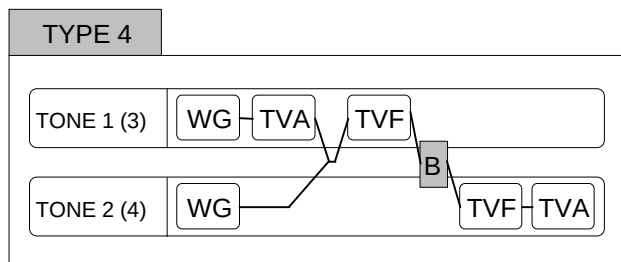
Este tipo combina dos filtros y distorsiona las formas de onda mediante el booster (pág. 44). El TVA para el Tone 1

(ó 3) controla el balance entre los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del efecto del booster.



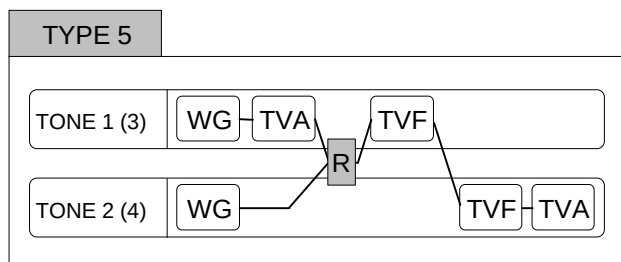
#### Tipo 4

Este tipo aplica un filtro a la mezcla de sonido de los Tones 1 (ó 3) y 2 (ó 4) y distorsiona las formas de onda mediante el booster.



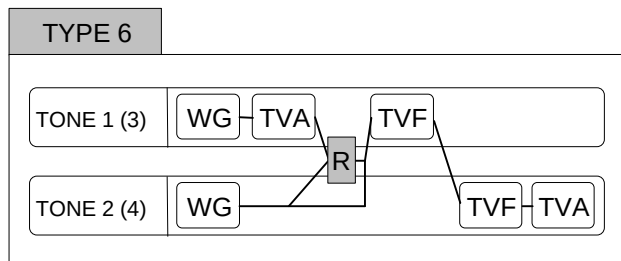
#### Tipo 5

Este tipo combina dos filtros y aumenta los armónicos superiores mediante el ring modulator (pág. 44). El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el balance entre los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del ring modulator.



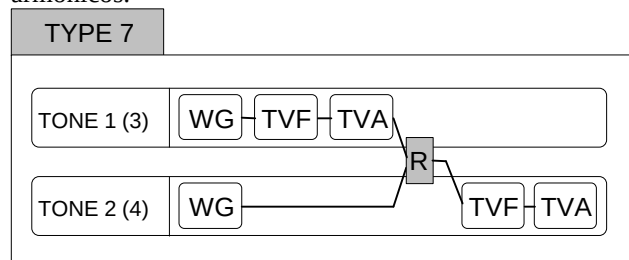
#### Tipo 6

Este tipo combina dos filtros, aumenta los armónicos superiores mediante el ring modulator e introduce el sonido del Tone 2 (ó 4). Debido a que puede mezclar el sonido procedente del ring modulator y del Tone 2 (ó 4), el TVA del Tone 1 puede ajustar la cantidad de sonido procedente del ring modulator.



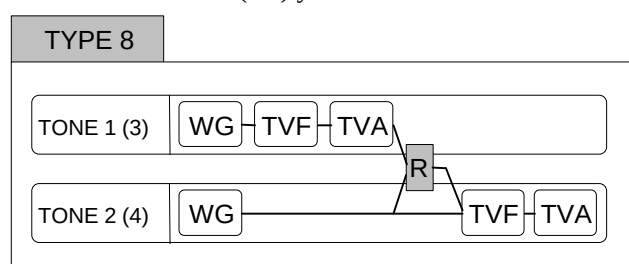
### Tipo 7

Este tipo envía el sonido filtrado del Tone 1 (ó 3) y el sonido del Tone 2 (ó 4) al ring modulator para aumentar los armónicos.



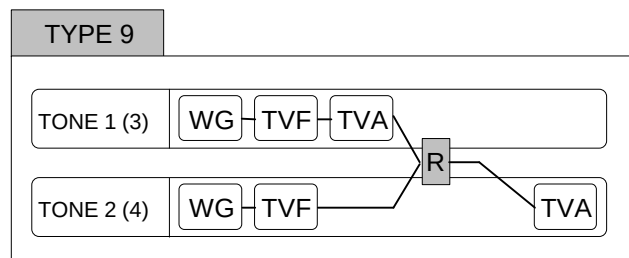
### Tipo 8

Este tipo envía el sonido filtrado del Tone 1 (ó 3) y el sonido del Tone 2 (ó 4) al ring modulator y después lo mezcla con el sonido del Tone 2 (ó 4) y filtra el resultado.



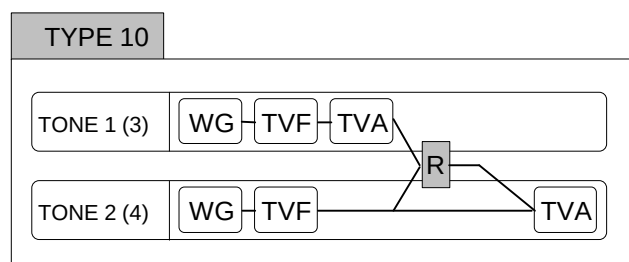
### Tipo 9

Este tipo envía el sonido filtrado de los Tones al ring modulator para aumentar los armónicos. El TVA del Tone 1 (ó 3) controla el balance entre los niveles de volumen de los dos Tones y ajusta la profundidad del ring modulator.



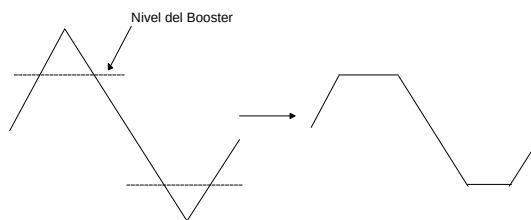
### Tipo 10

Este tipo envía el sonido filtrado de los Tones al ring modulator para aumentar los armónicos y después mezcla el resultado con el Tone 2 (ó 4). Debido a que se puede mezclar el sonido procedente del ring modulator y el sonido del Tone 2 (ó 4), el TVA del Tone 1 puede ajustar la cantidad de sonido procedente del ring modulator.

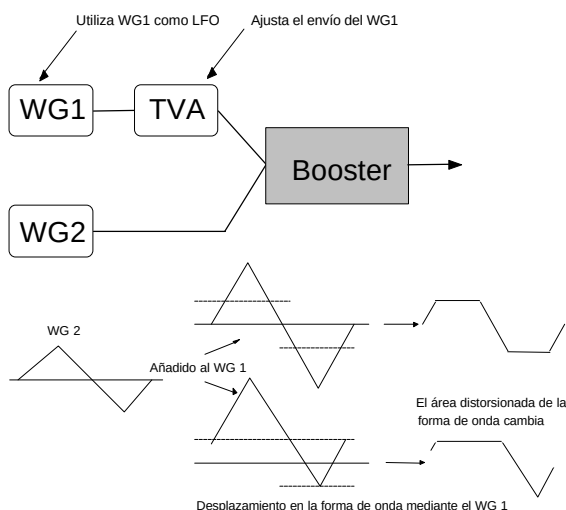


## ¿Qué es un Booster?

El booster es el circuito que distorsiona la señal de entrada.



Además de utilizar el booster para la distorsión, puede obtener efectos similares a la PWM (Modulación de la Anchura del Pulso; donde cambia de forma continua la estructura armónica) ajustando la forma de onda de un Tone (WG1) a una frecuencia subsónica y desplazando hacia arriba y hacia abajo la forma de onda del otro Tone (WG2). También es interesante ampliar la forma de onda mediante la Ganancia de Onda (pág. 50).



## ¿Qué es un Ring Modulator?

Mediante la combinación de dos formas de onda de dos Tones, un ring modulator puede producir muchos armónicos (parciales inarmónicos) que no estén contenidos en ninguna de las dos formas de onda. (Si ninguna de las formas de onda es una onda sinusoidal, virtualmente ninguno de los componentes suena en intervalos regulares.) Las diferencias en la afinación de la forma de onda provocan un cambio en la estructura armónica que comporta una resonancia metálica sin definición de afinación. Esto funciona bien para crear timbres metálicos como, por ejemplo, el sonido de campanas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## <Booster> Nivel del Booster - 0/+6/+12/+18 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel del booster; un valor alto comporta un sonido más distorsionado.

## ■ Seleccionar los Efectos para un Patch (EFECTOS)

\* Al editar los parámetros de un efecto, puede que se muestre una "x" en el lado izquierdo de la pantalla. Esto indica que se

está editando el parámetro del efecto mientras el interruptor del efecto está desactivado (pág. 38). Debido a que esto hace imposible comprobar el resultado del efecto, para activar el efecto, pulse el botón [EFFECTS ON/OFF].

Página 45 del manual en inglés

## • OUTPUT

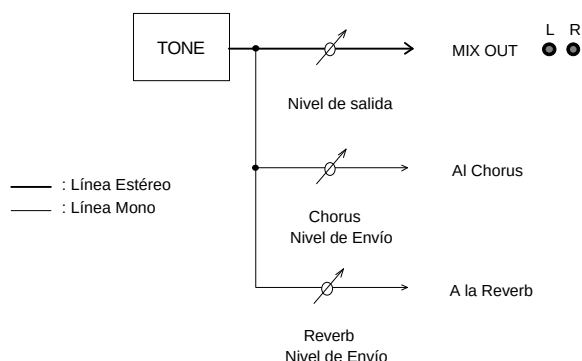
### <Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2 [PALETTE]

Nivel de la Salida - 0 a 127 [PALETTE]

La Asignación de la Salida determina el destino de envío de cada Tone y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

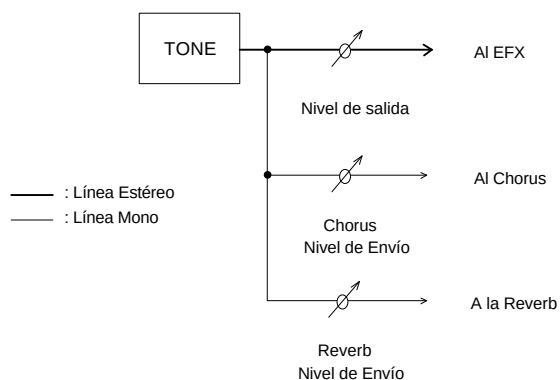
#### MIX:

Este parámetro envía el sonido original a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.



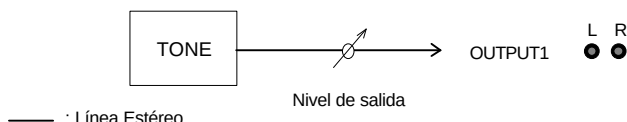
#### EFX:

Este parámetro envía el sonido original a EFX. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb. El destino del Envío del sonido que pasa a través del EFX sigue el ajuste de la Asignación de la Salida para PATCH EFX OUT.



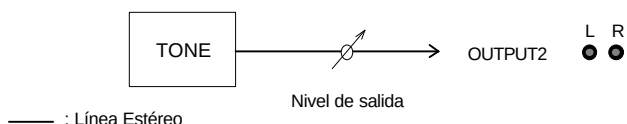
#### OUTPUT1:

Este ajuste envía el sonido original al OUTPUT1.



#### OUTPUT2:

Este ajuste envía el sonido original al OUTPUT2.



\* Si selecciona OUTPUT1 o OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.

\* Si selecciona TYPE 2 a 10 con la estructura (pág. 43), se ignoran los ajustes para Tone 1 (o Tone 3).

### <Chorus> El Nivel de Envío del Chorus - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Tone enviada al Chorus.

### <Reverb> El Nivel de Envío de la Reverb - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Tone enviada a la Reverb.

## • PATCH EFX TYPE

### <Type> Tipo de EFX

Este parámetro determina qué tipo de EFX se aplica al Patch. Para una descripción de los tipos de EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

## • PATCH EFX PRM (El Parámetro EFX del Patch)

Esta prestación selecciona el parámetro para los EFX seleccionados mediante el Tipo de EFX. Los parámetros ajustables varían según el EFX seleccionado. Para una descripción de los parámetros del EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

## • PATCH EFX OUT (Salida de los EFX del Patch)

Este parámetro determina cómo se envía el sonido cuando "EFX" está seleccionado en combinación con la Asignación de la Salida para OUTPUT.

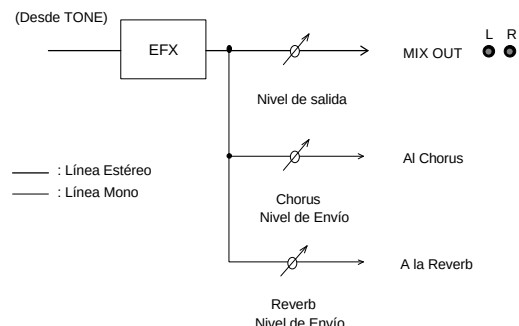
## <Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/OUTPUT1/OUTPUT2

### Nivel de la Salida - 0 a 127

La Asignación de la Salida determina el destino de envío del sonido EFX, y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

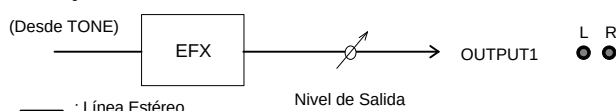
#### MIX:

Este parámetro envía el sonido EFX a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.



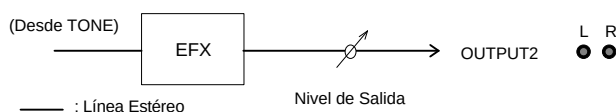
#### OUTPUT1:

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT1.



#### OUTPUT2:

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT2.



*\* Si selecciona OUTPUT1 o OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.*

---

Página 46 del manual en inglés

## <Chorus> El Nivel de Envío del Chorus - 0 a 127

### [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX al Chorus.

## <Reverb> El Nivel de Envío de la Reverb - 0 a 127

### [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX a la Reverb.

## • PATCH EFX CTRL (Control de EFX del Patch)

El JV-1080 le permite utilizar diversos controladores MIDI para variar los parámetros EFX a tiempo real.

*\* Se determina, según el tipo de EFX utilizado, el número y el tipo de los parámetros del EFX que puede cambiar. Se muestran en la parte superior de la pantalla uno o dos parámetros del EFX y estos parámetros varían según el tipo de EFX que seleccione. Para más detalles acerca de los parámetros del EFX que puede cambiar, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."*

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Utilice EFX Control Source para seleccionar un controlador para cada uno de los parámetros EFX (mostrados en la línea superior de la pantalla) y para ajustar el grado de acción del Controlador, utilice el EFX Control Depth.

Puede seleccionar cualquiera de las siguientes funciones como EFX Control Source:

#### OFF:

No se utiliza ningún Controlador.

#### SYS-CTRL1:

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source 1 que es un parámetro de sistema (pág. 68).

#### SYS-CTRL2:

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source 2 que es un parámetro de sistema (pág. 68).

#### MODULATION:

La Modulación (Cambio de Control n° 1)

#### BREATH:

Breath (Cambio de Control n° 2)

#### FOOT:

Foot (Cambio de Control n° 4)

#### VOLUME:

Nivel de Volumen (Cambio de Control n° 7)

#### PAN:

Panorama (Cambio de Control n° 10)

#### EXPRESSION:

Expresión (Cambio de Control n° 11)

#### BENDER:

Desplazamiento de la Afinación

#### AFTERTOUCH:

Aftertouch

*\* Si no precisa utilizar un controlador diferente para cada Patch o si desea efectuar el control con algún controlador que no esté presentado aquí, seleccione "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2." Para ajustar el Controlador (pág. 68), utilice la página 1 de la Asignación del Control del sistema.*

## • PATCH CHORUS

### <Rat> Frecuencia del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

### <Dpt> La Profundidad del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

### <Dly> El Pre delay - 0 a 127

Este parámetro determina el intervalo de tiempo entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento

en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos comportan delays más largos (y por lo tanto, crean un sonido más "ancho").

### <Fbk> La Regeneración del Chorus - 0 a 127

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (la regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos comportan un efecto de Chorus más complejo.

### <Level> Nivel del Chorus - 0 a 127

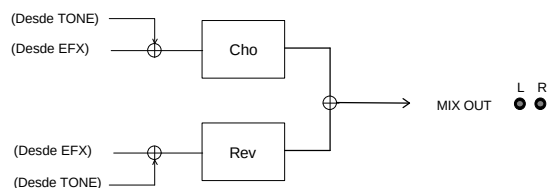
Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

### <Output> La Asignación del Envío del Chorus - MIX/REVERB/MIX+REVERB

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

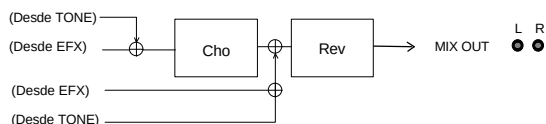
#### MIX:

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT.



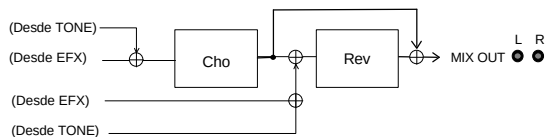
#### REVERB:

Este ajuste envía el sonido de Chorus a la Reverb.



#### MIX+REV:

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT y a la Reverb.



## • PATCH REVERB

### <Type> El Tipo de Reverb

Este parámetro selecciona el tipo de reverberación.

*Página 47 del manual en inglés*

#### ROOM1:

Una Reverb corta y de alta densidad.

#### ROOM 2:

Una Reverb corta y de baja densidad.

#### STAGE 1:

Una Reverb con muchos late reflections.

#### STAGE 2:

Una Reverb con un initial reflection pronunciado.

#### HALL 1:

Una Reverb efervescente.

#### HALL 2:

Una Reverb compleja y rica.

#### DELAY:

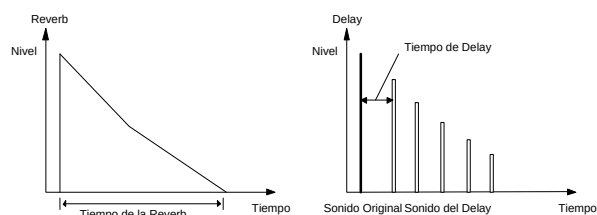
Un delay estándar.

#### PAN-DELAY:

Un delay panorámico que desplaza el sonido reflejado hacia la izquierda y hacia la derecha.

### <Time> La Duración de la Reverb - 0 a 127

Para los tipos de reverb "ROOM1" hasta "HALL 2," este parámetro ajusta la duración de la Reverb (es decir, el tiempo que continúa sonando la reverb). Para "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta el tiempo de delay. Los valores más altos proporcionan un ambiente sonoro más espacioso.



### Reverb Nivel Duración de la Reverb Tiempo

Delay Nivel Tiempo del Delay El Sonido Original El Sonido de Delay Tiempo

### <Lev> El Nivel de la Reverb - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb.

### <Fbk> La Regeneración de la Reverb - 0 a 127

Si selecciona "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta la cantidad de sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más largos proporcionan tiempos de delay más largos.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas -

**200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb.

Se utiliza el parámetro HF Damp para simular las propiedades acústicas de diferentes materiales. (Por ejemplo, el cristal refleja más frecuencias altas que la moqueta.)

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

## ■ Utilizar los Controladores para Cambiar Cómo se Hacen Sonar los Sonidos (CONTROL)

Éste selecciona las funciones de los controladores del JV-1080.

### • KEY MODE & BENDER

#### <Assign> El Modo Asignación de Tecla - POLY/SOLO

Este parámetro determina si el Patch sonará como un sonido polifónico (POLY) o como un sonido monofónico (SOLO). Al ajustarlo en "POLY," podrá tocar notas simultáneas y, al ajustarlo en "SOLO," podrá tocar únicamente notas individuales.

#### <Legato> Monofonía Legato - ON/OFF

Este parámetro determina si se utiliza la función Legato (ON) o no (OFF). No obstante, si el Modo Asignación de Tecla está ajustado en "POLY," no puede utilizar la función Legato.

### ¿Qué es Legato?

Al mantener pulsada una tecla y al mismo tiempo pulsar otra, la función Legato mantendrá cualquier envolvente o LFO activado y cambiará solo la afinación de la nota ejecutada. Esto permite imitar las técnicas de ejecución de la guitarra como, por ejemplo, "hammering-on" o "pulling-off" (ligados ascendentes y descendentes).

#### <Bend Range> La Gama del Bender -48 a 0 (Descendente)/0 a 12 (Ascendente)

La Gama del Bender Descendente le permite ajustar hasta donde bajará la afinación al desplazar la palanca del Bender hacia la izquierda (o al desplazar hacia abajo la rueda). Puede ajustar por incrementos de un semitono una caída de afinación de hasta cuatro octavas. La Gama del Bender Ascendente le permite ajustar hasta donde subirá la afinación al desplazar la palanca del Bender hacia la derecha (o al desplazar hacia arriba la rueda). Puede ajustar en incrementos de un semitono una subida de afinación de hasta una octava.

### • PORTAMENTO

El Portamento es un efecto que causa que la afinación cambie de forma ininterrumpida cuando se toca notas sucesivas.

#### <Sw> El Interruptor Portamento - OFF/ON

Este parámetro determina si el efecto de Portamento está ACTIVADO o DESACTIVADO.

Puede utilizar el Portamento en el Modo Asignación de Tecla Monofónico para lograr un efecto de deslizamiento entre las notas que imita el estilo de ejecución del violín. También puede utilizar Portamento en el Modo Asignación de Tecla Polifónica (al tocar un acompañamiento de acordes).

#### <Tm> El Tiempo del Portamento - 0 a 127

Al utilizar la función Portamento, este parámetro determinará el tiempo requerido para que la afinación de una nota cambie a la afinación de la siguiente nota ejecutada.

#### <Mode> El Modo Portamento - NORMAL/LEGATO

Este parámetro selecciona el Modo Portamento. Al seleccionar NORMAL, siempre se aplicará la función Portamento pero, al seleccionar LEGATO, se aplicará la función Portamento sólo cuando Ud. toque el teclado de estilo legato (con las notas ejecutadas de forma continua).

#### <Type> El Tipo de Portamento - RATE/TIME

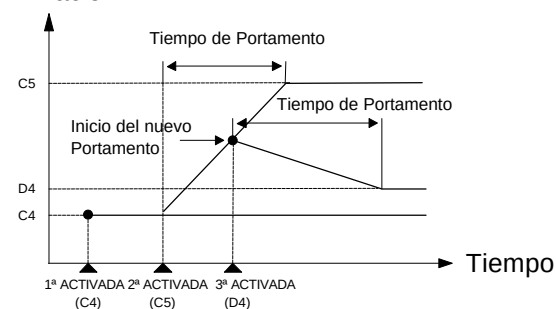
Este parámetro selecciona el tipo del efecto de Portamento. Al seleccionar "RATE," el tiempo requerido para que la afinación de la primera nota cambie a la afinación de la nota siguiente es proporcional a la distancia entre las dos notas. Al seleccionar "TIME," el cambio transcurre en un intervalo de tiempo fijo (sin consideración alguna al intervalo entre las notas).

#### <Start> Inicio del Portamento - PITCH/NOTE

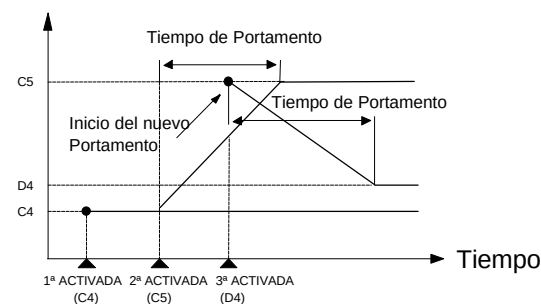
Este parámetro ajusta el punto en que se inicia el efecto de Portamento. Este ajuste controla lo que sucederá al tocar una nueva tecla cuando ya se ha iniciado un cambio de afinación entre dos notas. Al ajustarlo en "PITCH," el nuevo desplazamiento de Portamento empezará desde la nota activada una vez que haya sido completado el cambio de afinación original.

Página 48 del manual en inglés

Cuando Portamento ha sido ajustado en "PITCH"



Cuando Portamento ha sido ajustado en "NOTE"



## • RxSWITCH (El Interruptor de la Recepción)

### <Volume> El Interruptor Control de Nivel de Volumen - OFF/ON [PALETTE]

Este parámetro determina si el nivel de volumen cambia (ON) o no (OFF) cuando se reciben mensajes de nivel de volumen MIDI para los Tones.

*\* Cuando el ajuste del Nivel de Volumen para Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "ON," se ignora este ajuste (pág. 68).*

### <Pan> El Interruptor Control del Panorama - OFF/CONT/KEY-ON [PALETTE]

Este parámetro determina cómo recibe cada Tone los mensajes de Panorama MIDI.

#### OFF:

Al recibir un mensaje de Panorama MIDI, no cambiará la posición del sonido en el campo estereofónico.

#### CONT:

Se reciben los mensajes MIDI y cambia la posición del sonido en el campo estereofónico.

#### KEY-ON:

Cuando se toca una tecla de forma conforme a los mensajes MIDI ya recibidos, cambiará la posición del sonido en el campo estereofónico. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando un sonido, no habrá cambio alguno en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

*\* Cuando el ajuste del Nivel de Cambio de Control para Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

### <Bender> El Interruptor Control del Bender - ON/OFF [PALETTE]

Este parámetro determina si, cuando cada Tone recibe un mensaje de Bender MIDI, se cambia (ON) o no (OFF) la afinación.

*\* Cuando el ajuste del Bender para Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

*\* Normalmente, los mensajes de nivel de volumen controlan el nivel de volumen, los mensajes de Panorama controlan la posición estereofónica y los mensajes de bender controlan la nota que está sonando. No obstante, con el JV-1080, puede utilizar estos mensajes para controlar otros parámetros de los Tones y de los efectos (pág. 49). Si cuando los Interruptores de Recepción están ajustados en "ON," Ud. intenta usarlos de esta forma, es posible que también cambien los ajustes del nivel de volumen, del Panorama y de la afinación junto con el parámetro que desea controlar. Para evitarlo, asegúrese de que estos interruptores estén ajustados en "OFF."*

## • DAMPER

### <Hold-1 Switch> El Interruptor Control Hold 1 - OFF/ON [PALETTE]

Este parámetro determina si, cuando se reciben mensajes MIDI para los Tones se mantiene el sonido (ON) o no (OFF).

*\* Cuando el ajuste del Hold 1 para Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

### <ReDamper> El Interruptor Control del Re-damper - ON/OFF [PALETTE]

Este ajuste determina (para cada uno de los Tones) si, cuando se recibe un mensaje HOLD 1, se mantiene (ON) o no (OFF) el sonido que está desvaneciéndose (ha dejado de pulsar la tecla).

*\* Cuando el Interruptor Control Hold 1 está ajustado en "OFF," aunque el Interruptor Control del Re-damper esté ajustado en "ON," no ocurrirá ningún efecto de re-damp. Cuando el ajuste del Hold 1 para Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," también se ignora este ajuste (pág. 68).*

## • PEAK & HOLD

Con el JV-1080, puede utilizar el pedal Hold no sólo para mantener mensajes de nota sino, también cuando se recibe un mensaje Hold, para mantener mensajes de Control (como por ejemplo, de modulación o de aftertouch).

### <EfxCtrl> Control de EFX Mantener/Pico - OFF/HOLD/PEAK

Cuando se recibe un mensaje Hold, este ajuste determina cómo se mantiene el valor de un parámetro EFX (a cambiarse mediante el EFX Control Source; pág. 46).

#### OFF:

No se reciben mensajes Hold.

#### HOLD:

Al recibir un mensaje Hold, se mantendrá el valor del parámetro.

#### PEAK:

Cada vez que el valor del parámetro cambie a un nuevo valor máximo, aunque se reciba un mensaje Hold, se revisará y se mantendrá el valor.

*\* Al seleccionar los ajustes HOLD o PEAK, deberá especificar mediante estos parámetros de Sistema: Hold Control Source y Peak Control Source, qué información del pedal hold utilizará (pág. 67). También, para ajustar el pedal hold que está utilizando, debe ACTIVAR los Interruptores Control Hold 1 Recepción MIDI (parámetro de sistema) (pág. 68).*

### <Ctrl 1> Control 1 Mantener/Pico - OFF/HOLD/PEAK

Cuando se recibe un mensaje Hold, este ajuste determina cómo se mantiene el valor cambiado mediante el Patch Control Source 2. Los valores de los ajustes son iguales que aquellos del Control EFX Mantener/Pico.

### <Ctrl 2> Control 2 Mantener/Pico - OFF/HOLD/PEAK

Cuando se recibe un mensaje Hold, este ajuste determina cómo se mantiene el valor cambiado mediante el Patch Control Source 1. Los valores de los ajustes son iguales que aquellos del Control EFX Mantener/Pico.

**<Ctrl 3> Control 3 Mantener/Pico - OFF/HOLD/PEAK**  
 Cuando se recibe un mensaje Hold, este ajuste determina cómo se mantiene el valor cambiado mediante el Patch Control Source 3. Los valores de los ajustes son iguales que aquellos del Control EFX Mantener/Pico.

## • CONTROL SOURCE

El JV-1080 le permite utilizar una variedad de controladores MIDI para cambiar sonidos a tiempo real. Este Ajuste selecciona el controlador que se utiliza para cambiar los parámetros de los Tones.

*\* El Patch Control Source 1 está ajustado a Modulación (Cambio de Control 1) y no puede cambiarse.*

**<Control 2> Patch Control Source 2**

**<Control 3> Patch Control Source 3**

Puede seleccionar de la siguiente lista los Controladores asignados a los Controladores de Patch 2 y 3.

**OFF:**

No se utiliza ningún Controlador.

**SYS-CTRL1:**

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source 1 que es un parámetro de sistema (pág. 68).

**SYS-CTRL2:**

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source 2 que es un parámetro de sistema (pág. 68).

**MODULATION:**

La Modulación (Cambio de Control n° 1)

**BREATH:**

Breath (Cambio de Control n° 2)

**FOOT:**

Foot (Cambio de Control n° 4)

**VOLUME:**

Nivel de Volumen (Cambio de Control n° 7)

**PAN:**

Panorama (Cambio de Control n° 10)

**EXPRESSION:**

Expresión (Cambio de Control n° 11)

**BENDER:**

Desplazamiento de la Afinación

**AFTERTOUCH:**

Aftersustain

**LFO 1:**

La frecuencia para el LFO 1 (Los LFOs para los Tones 1-4 actúan conforme a los parámetros del mismo Tone.)

**LFO 2:**

La frecuencia para el LFO 2 (Los LFOs para los Tones 1-4 actúan conforme a los parámetros del mismo Tone.)

**VELOCITY:**

La Velocidad

**KEYFOLLOW:**

El Seguimiento de Tecla (el valor del parámetro cambia según la posición en el teclado con C4 = a "0.")

**PLAY-MATE**

Playmate (el valor del parámetro cambia según el intervalo de tiempo entre Note On y Note Off)

*\* Si no precisa utilizar un controlador diferente para cada Patch o si desea efectuar el control con algún controlador que no esté presentado aquí, seleccione "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2." Para ajustar el Controlador (pág. 68), utilice la página 1 de la Asignación del Control del sistema.*

*\* Cuando el ajuste para Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," al utilizar un Controlador, no habrá ningún efecto.*

## • CONTROL 1 a 3

**< Destination> Control del Destino 1 a 4 [PALETTE]**

Este parámetro le permite ajustar simultáneamente hasta cuatro parámetros para el Tone cambiado mediante los Patch Control Sources 1/2/3.

**<Depth> Control de Profundidad 1 a 4 -63 a +63 [PALETTE]**

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio permisible para cualquiera de los parámetros ajustados mediante el Control del Destino. Los Parámetros de Tone Asignables son los siguientes:

| Destino (parámetro controlado) |                                               | Profundidad (gama de ajuste) |
|--------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------|
| Pantalla                       | Significado                                   |                              |
| OFF                            | No se controla ningún parámetro               | -----                        |
| PCH                            | Afinación                                     | -63 +63 (*1)                 |
| CUT                            | Frecuencia de Corte                           |                              |
| RES                            | Resonancia                                    |                              |
| LEV                            | Nivel de Volumen                              |                              |
| PAN                            | Panorama (la posición estereofónica)          |                              |
| MIX                            | Nivel de Volumen enviado desde MIX OUT        |                              |
| CHO                            | Profundidad del Chorus                        |                              |
| REV                            | Profundidad de la Reverb                      |                              |
| PL 1                           | Profundidad del LFO 1 aplicada a la afinación | -63 +63 (*2)                 |
| PL 2                           | Profundidad del LFO 2 aplicada a la afinación |                              |
| FL 1                           | Profundidad del LFO 1 aplicada al corte       |                              |
| FL 2                           | Profundidad del LFO 2 aplicada al corte       |                              |
| AL 1                           | Profundidad del LFO 1 aplicada al volumen     |                              |
| AL 2                           | Profundidad del LFO 2 aplicada al volumen     |                              |
| pL 1                           | Profundidad del LFO 1 aplicada al Panorama    | -63 +63 (*3)                 |
| pL 2                           | Profundidad del LFO 2 aplicada al Panorama    |                              |
| L1 R                           | Frecuencia del LFO 1                          | -63 +63 (*3)                 |
| L2 R                           | Frecuencia del LFO 2                          |                              |

\*1 El cambio es más pronunciado para los valores positivos (+) y menos pronunciado para los valores negativos (-).

\*2 La fase del LFO para los valores positivos es el inverso a la fase para los valores negativos.

\*3 El ciclo del LFO es más corto en los valores positivos y más largo en los valores negativos.

## ■ Seleccionar Formas de Onda (WAVE)

Esta función le permite seleccionar la forma de onda que sirve como base de un Tone, aplicar efectos a la forma de onda y controlar su afinación.

### • WAVE

**<Group> Grupo de Ondas - INT-A o B/CARD/EXP-A al D [PALETTE]**

Este parámetro determina desde qué memoria se selecciona la forma de onda.

**INT-A o B:**

Selecciona una forma de onda almacenada en el JV-1080.

**CARD:**

Selecciona una forma de onda almacenada en una tarjeta PCM.

**EXP-A al D:**

Selecciona una forma de onda almacenada en la Placa de Expansión A,B,C o D.

**<Number> Número de Onda - 1 a 255 [PALETTE]**

Selecciona la forma de onda que sirve como base para un Tone. Se muestra en la pantalla el número de onda y el nombre de onda (entre paréntesis).

**<Gain> La Ganancia de Onda -6/0/+6/+12 [PALETTE]**

Este parámetro cambia la ganancia de la forma de onda y es efectivo para ajustar el nivel de los Tones (o para usar una forma de onda amplificada una vez enviada al Booster (pág. 44). Se muestra el valor en decibelios (dB).

**<Switch> El Interruptor Tone - ON/OFF [PALETTE]**

Este parámetro determina si cada Tone suena (ON) o no (OFF).

*\* Cuando se utiliza el TONE SWITCH 1 a 4 para activar o desactivar un Tone, este ajuste cambia automáticamente.*

*\* Puede limitar el número de Tones que suenan, desactivando los Tones que no están en uso.*

### • FXM (Modulación de Frecuencia Cruzada)

Para crear una nueva forma de onda, el FXM combina una forma de onda especificada con otra forma de onda. Esta prestación es útil para la generación de sonidos metálicos o para crear efectos especiales.

**<Switch> El Interruptor FXM - OFF/ON [PALETTE]**

Este parámetro determina si se usa (ON) o no (OFF) el FXM.

**<Color> El Colorido del FXM - 1 a 4 [PALETTE]**

Este parámetro determina el ambiente sonoro del FXM. Un valor más alto proporciona un sonido más "áspero" y un valor más bajo proporciona un sonido más metálico.

**<Depth> La Profundidad del FXM - 1 a 16 [PALETTE]**

Este parámetro ajusta la profundidad de la aplicación del FXM.

### • TONE DELAY

Este parámetro ajusta el delay aplicado a cada uno de los Tones. El delay de Tone se diferencia del delay del Efector en que éste puede utilizarse para cambiar el timbre del sonido de delay y puede hacer sonar arpeggios de una sola tecla mientras cambia la afinación de cada uno de los Tones.

También puede sincronizar el tiempo del delay con un reloj MIDI interno o externo.

**<Mode> El Modo Delay de Tone [PALETTE]**

Puede seleccionar cualquiera de los siguientes ajustes para el Delay de Tone.

**NORMAL:**

Siempre hace sonar el Tone en relación al Delay de Tone.

**HOLD:**

Se aplica el efecto de delay sólo mientras la nota está activada. Si se desactiva la nota antes del final del tiempo de delay, no suena ningún Tone.

**PLAY-MATE:**

Si el intervalo de tiempo entre el mensaje de Nota Activada anterior y el actual es menos de dos segundos, al hacer sonar el Tone, este intervalo de tiempo será el tiempo de delay.

**CLOCK-SYNC:**

Se hace sonar el Tone mediante el ajuste del reloj de tempo interno (o externo)(pág. 67).

**TAP-SYNC:**

Se hace sonar el Tone en relación al intervalo ajustado pisando el pedal (Tap Control Source pág. 67).

**KEY-OFF-NORMAL:**

Una vez desactivada la nota, se hará sonar el Tone con el tiempo de delay.

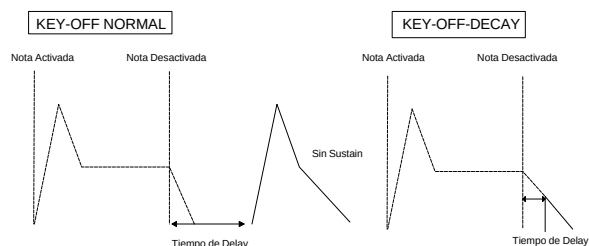
**KEY-OFF-DECAY:**

La envolvente del TVA empieza a partir del punto en que se activa la nota (durante este intervalo de tiempo no suena ningún Tone) y una vez desactivada la nota, se hará sonar el Tone con el tiempo de delay.

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

PLAYMATE

El tiempo de delay cambia en relación con los previos y los siguientes tiempos de Nota Activada



### <Time> Tiempo del Delay de Tone - 0 a 127/0 a 880 (Pantalla de Nota) [PALETTE]

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que se recibe el mensaje de Nota Activada y el momento en que se escucha el sonido (o si ha sido seleccionado KEY-OFF-NORMAL o KEY-OFF-DECAY, desde el momento en que se recibe el mensaje Nota Desactivada). Si ha sido seleccionado "PLAYMATE," al ajustar este parámetro en "64," se tomará como el tiempo de delay el intervalo de tiempo que transcurre entre el mensaje de Nota Activada anterior y el actual. Al ajustarlo en "127," se ajustará como tiempo de delay, un intervalo de tiempo aproximadamente del doble del ajustado para "64."

\* Al seleccionar como Modo "CLOCK-SYNC" o "TAP-SYNC," se mostrará con una resolución de negra el valor del ajuste. Se muestra al lado del valor del ajuste, la nota que corresponde a esta resolución. Por ejemplo, si se ajusta en 96= una negra, el tiempo de delay será de 0.5 segundos con un tempo de 120.

| El valor del ajuste de la Nota | La resolución de Negra |
|--------------------------------|------------------------|
| (Doble Nota)                   | 768                    |
| (Redonda con Puntillo)         | 576                    |
| (Tresillo de Doble Nota)       | 512                    |
| (Redonda)                      | 384                    |
| (Blanca con Puntillo)          | 288                    |
| (Tresillo de Redonda)          | 256                    |
| (Blanca)                       | 192                    |
| (Negra con Puntillo)           | 144                    |
| (Tresillo de Blanca)           | 128                    |
| (Negra)                        | 96                     |
| (Corchea con Puntillo)         | 72                     |
| (Tresillo de Negra)            | 64                     |
| (Corchea)                      | 48                     |
| (Semicorchea con Puntillo)     | 32                     |
| (Tresillo de Corchea)          | 32                     |
| (Semicorchea)                  | 24                     |
| (Fusa con Puntillo)            | 18                     |
| (Tresillo de Semicorchea)      | 16                     |
| (Fusa)                         | 12                     |

\* Al seleccionar cualquier Tipo de 2 a 10 con la Estructura (pág. 43), para los TONES 1 & 2 se utilizará el ajuste del Delay de Tone del Tone 2 y para los TONES 3 & 4, el del Tone 4.

## Añadir Vibrato a un Sonido (LFO)

Para producir efectos de modulación como por ejemplo, vibrato, wow y trémolo, el LFO (Oscilador de frecuencias bajas) cambia cíclicamente la afinación, la frecuencia de corte y el nivel de volumen. El JV-1080 dispone de dos LFOs independientes denominados LFO 1 y LFO 2.

## • LFO 1

### <Form> La Forma de Onda del LFO [PALETTE]

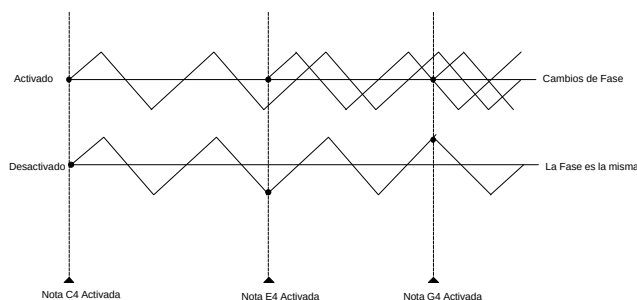
Puede seleccionar cualquiera de estas formas de onda LFO.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Onda Delta, Onda Sinusoidal, Onda Diente de Sierra, Onda Trapezoidal, Onda de Muestra y Sustain, Onda Aleatoria, Onda Caótica.

### <KeyTrig> Trigger de Tecla - OFF/ON [PALETTE]

Este parámetro determina si la sincronía de ejecución con que se toca el teclado es idéntica (ON) al ciclo del LFO o no (OFF).



### <Rate> La Frecuencia del LFO - 0 a 127/0 a 880 (Pantalla de Nota)

Este parámetro ajusta la frecuencia del ciclo del LFO. Al seleccionar mediante LFO External Sync "CLOCK" o "TAP," se mostrará el valor del ajuste con una resolución de negra. Se muestra al lado del valor del ajuste la nota que corresponde a esta resolución.

Para más información acerca de la resolución de nota, vea la Carta Delay de Tone de esta página.

\* Al seleccionar "CHS" como la forma de onda del LFO, la frecuencia de LFO no tendrá efecto alguno.

### <ExtSync> La Sincronía Externa del LFO - OFF/CLOCK/TAP

Este parámetro determina si se sincroniza el ciclo del LFO con el reloj de tiempo interno (o externo) (CLOCK) o con la frecuencia con que Ud. pisa el pedal (TAP). Al ajustarlo en "OFF," no habrá sincronización.

\* Cuando esté ajustado en "CLOCK," para seleccionar si se usa el reloj de tiempo interno o el reloj de tiempo externo, debe utilizar el parámetro de sistema Clock Source (pág. 67).

\* Cuando esté ajustado en "TAP," para seleccionar el pedal, utilice el parámetro de sistema Tap Control Source.

### <Mode> El Modo Fade [PALETTE]

Este parámetro selecciona cómo se aplica el LFO.

#### ON-IN:

Después de haber pulsado la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.

#### ON-OUT:

Después de haber pulsado la tecla, se aplicará el LFO y a continuación, el nivel del LFO bajará gradualmente.

#### OFF-IN:

Después de haber dejado de pulsar la tecla, se aplicará gradualmente el LFO.

#### OFF-OUT:

Se aplica el LFO a partir del momento en que se pulsa la tecla y hasta que se deja de pulsar. Después de dejar de pulsar la tecla, el nivel del LFO bajará gradualmente.

### <Delay> El Tiempo de Delay - 0 a 127 [PALETTE]

Para ON/IN, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se pulsa la tecla y en que se empieza a aplicar el LFO (para el tiempo de sustain del ON-OUT). Para OFF-ON, este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se deja de pulsar la tecla y en que se empieza a aplicar el LFO (para el tiempo de sustain del OFF-OUT).

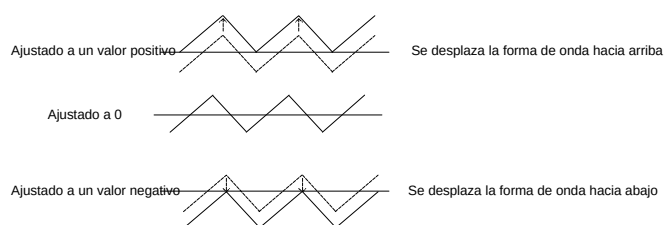
### <Fade> El Tiempo de Fade - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo que transcurre después del tiempo de delay hasta que la amplitud del LFO alcanza su valor máximo (o mínimo).

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

### <Offset> Nivel del Desplazamiento -100/-50/0/+50/+100 [PALETTE]

Este parámetro desplaza hacia arriba o hacia abajo la forma de onda del LFO a partir de los valores centrales (la afinación, la frecuencia de corte y el nivel). Los valores positivos causan un desplazamiento de la forma de onda siguiendo las ondulaciones localizadas por encima de los valores centrales y los valores negativos causan un desplazamiento de la forma de onda siguiendo las ondulaciones localizadas por debajo de los valores centrales.



## • LFO 2 Pages

Estas Páginas efectúan los ajustes para el LFO 2.

\* Los parámetros que puede ajustar son idénticos a aquellos del LFO 1.

## • LFO DEPTH 1:2 (La Profundidad del LFO)

<Pitch> La Profundidad del LFO aplicado a la Afinación 1 ó 2 -63 hasta +63 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO 1 o del LFO 2 al aplicarlo a la afinación.

<TVF> La Profundidad del Filtro del LFO 1 ó 2 -63 hasta +63 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO 1 o del LFO 2 al aplicarlo a la frecuencia de corte.

<TVA> La Profundidad de la Amplitud del LFO 1 ó 2 -63 hasta +63 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO 1 o del LFO 2 al aplicarlo al nivel de volumen.

<PAN> la Profundidad del Panorama del LFO 1 ó 2 -63 hasta +63 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la aplicación del LFO 1 o del LFO 2 al aplicarlo al Panorama (la posición estereofónica).

\* Los valores positivos y los negativos producen un efecto opuesto en los cambios de la afinación y del nivel de volumen. Por ejemplo, si ajusta un valor de profundidad positivo para un Tone y un valor negativo de la misma magnitud para otro Tone, se invertirán las fases de las ondulaciones. Esto permite alternar entre diferentes Tones y desplazar cíclicamente el Panorama.

## ■ Cambiar la Afinación (PITCH)

Esta función ajusta los parámetros relacionados con la afinación de los Tones.

## • PITCH

<Coarse> La Afinación General -48 a +48 [PALETTE]

Este parámetro sube/baja la afinación de un Tone en hasta cuatro octavas (por pasos de un semitono).

### <Fine> La Afinación Precisa -50 a +50 [PALETTE]

Este parámetro sube/baja la afinación de un Tone por incrementos de un cent (1/100 parte de un semitono). Puede afinar el Tone por un cuarto de tono en cada dirección.

### <Random> La Profundidad Aleatoria de la Afinación - 0 a 1200 [PALETTE]

Este parámetro causa deliberadamente que el Tone que suena fluctúe de forma irregular. Se muestra el valor en 1/100 partes de un semitono.

### <KeyFlw> El Seguimiento de la Afinación de Tecla -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200 [PALETTE]

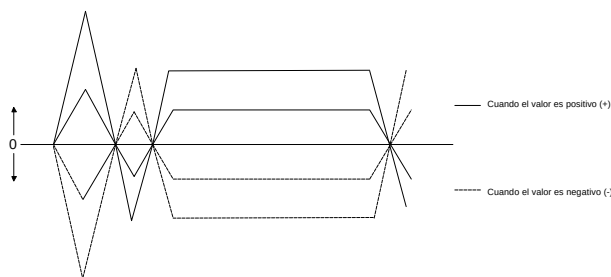
Al desplazar el teclado una octava más alta (12 teclas), este parámetro ajustará hasta qué altura sube la afinación. Cuando el teclado está desplazado una octava más alta, como un instrumento de teclado normal, al ajustar este parámetro en "+100," la afinación también se desplazará una octava más alta. Pero, al ajustar este parámetro en "+200," la afinación se desplazará dos octavas más altas y al ajustarlo en "-100," bajará una octava. Al ajustar este parámetro en "0," cada tecla producirá la misma afinación. Normalmente, se ajusta este parámetro en "+100."

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## ● PCH ENV DPT (La Profundidad de la Envolvente de la Afinación)

### <Envelope Depth> La Profundidad de la Envolvente de la Afinación -12 a +12 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la efectividad de la Envolvente de la Afinación. Los valores extremos, sean positivos o negativos, producen más cambio en la Envolvente de la Afinación. Los valores negativos invierten la forma del envoltorio.



### <Velocity Sens> La Sensibilidad de la Velocidad del Envolvente de la Afinación -100 a +150 [PALETTE]

Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente de la Afinación en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente de la Afinación mayor. Cuando el valor es negativo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente de la Afinación menor.

## ■ PCH TIME ENV (La Envolvente del Tiempo de la Afinación)

### <V-T1> La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

Este parámetro cambia la Envolvente de la Afinación T1 en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor

de velocidad mayor produce un cambio más rápido para T1. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

### <V-T4> La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

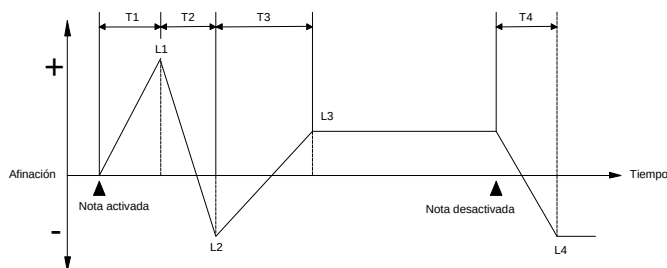
Este parámetro cambia la Envolvente de la Afinación T4 en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido para T4. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

*\* Si el teclado conectado a la unidad es capaz de enviar mensajes de velocidad de nota desactivada, no puede aplicar este efecto.*

### <Time Key Follow> El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

Este parámetro cambia la Envolvente de la Afinación en relación a la posición en el teclado. Cuando el valor es positivo, las teclas localizadas más a la derecha del teclado (la tesitura alta) producen hasta T2 y T4 tiempos más cortos. Los valores negativos producen tiempos más largos.

## ■ PCH ENVELOPE (La Envolvente de la Afinación)



### <T1, T2, T3 o T4> El Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1,2,3, ó 4 - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el tiempo T1, T2, T3 o T4 para la Envolvente de la Afinación. Los valores mayores producen tiempos más largos hasta que se llega a la siguiente nota (por ejemplo, T2 controla el tiempo desde L1 hasta que se llega a L2).

### <L1, L2, L3 o L4> El Nivel de la Envolvente de la Afinación 1,2,3, o 4 - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel L1, L2, L3 o L4 para la Envolvente de la Afinación. También determina cuanto cambio hay en la afinación en relación a la nota de referencia (que se ajusta mediante la Afinación General y la Afinación Precisa) ajustada en cada punto. Los valores positivos proporcionan un cambio mayor que la nota de referencia y los valores negativos, menor que la nota de referencia.

## Cambiar el Sonido (TVF)

Puede manipular los Tones mediante un TVF (Filtro de Variación del Tiempo) y así cambiar el brillo, la "anchura" y otros aspectos del sonido.

## • Filter

### <Typ> El Tipo de Filtro - OFF/LPF/BPF/HPF/PKG [PALETTE]

Este parámetro selecciona el tipo de filtro. Un filtro es una función que corta una banda de frecuencias específicas y, así cambiar el brillo, la "anchura" y otras propiedades del sonido. Si no desea utilizar ningún filtro, ajústelo en "OFF."

#### LPF (Filtro Pasa Bajos):

Elimina los componentes del sonido más altos que la frecuencia de corte. Debido a que se cortan las frecuencias altas, el sonido queda más "redondo." Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo.

#### BPF (Filtro Pasa Bandas):

Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte y elimina todos los demás. Este filtro es útil para crear sonidos altamente distintivos.

#### HPF (Filtro Pasa Altos):

Elimina los componentes del sonido más bajos que la frecuencia de corte. Este filtro es útil para crear sonidos de percusión que disponen de una tesitura alta distintiva.

#### PKG (Filtro de Picos):

Realza los componentes del sonido localizados cerca de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear un sonido especial de instrumento de percusión y también hasta para crear el efecto especial wow.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Cut> La Frecuencia de Corte - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro especifica la frecuencia en la cual empieza a funcionar el filtro (la frecuencia de corte) en relación a las frecuencias presentes en la forma de onda. Cuando utilice el LPF, al bajar la frecuencia de corte, se reducirán los armónicos altos produciendo así un sonido más "redondo" y al subir la frecuencia de corte, conseguirá un sonido más brillante. Con el BPF, los componentes armónicos que escuche varían en relación al valor de la frecuencia de corte. Este parámetro es útil para elaborar sonidos altamente distintivos. Cuando utilice el HPF, al subir la frecuencia de corte, se reducirán los armónicos bajos y por lo tanto, se realzarán los componentes brillantes del sonido. Con el PKG, los armónicos realzados varían en relación al valor de la frecuencia de corte.

*\* El efecto producido por los filtros y las frecuencias de corte varía considerablemente según el tipo de forma de onda seleccionado.*

### <Res> La Resonancia - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro desplaza hacia arriba los componentes del sonido localizados cerca de la frecuencia de corte haciendo que el sonido resultante sea más distintivo.

*\* Si ajusta este valor a un valor demasiado alto, pueden suceder oscilaciones y distorsiones del sonido.*

\*\*\*FIGURA\*\*\*

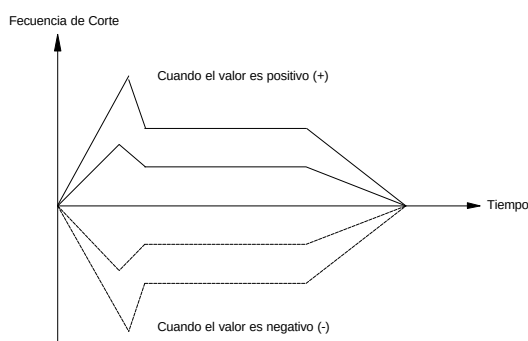
### <KeyFlw> El Seguimiento de la Tecla de Corte -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200 [PALETTE]

Este parámetro hace que cambie la frecuencia de corte en relación a la posición de la tecla tocada en el teclado. Se utiliza como punto de referencia la tecla C4. Cuando el valor ajustado es positivo, las teclas localizadas en la parte más a la derecha del teclado (la tesitura alta) producen una frecuencia de corte más alta y los valores negativos producen frecuencias de corte más bajas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Env Dpt> La Profundidad de la Envolvente del TVF -63 a +63 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la efectividad de la Envolvente del TVF. Los valores extremos, sean positivos o negativos, producen más cambio en la Envolvente de la Afinación. Los valores negativos invierten la forma del envolvente.



## • TVF VELOCITY

### <V-Sens> La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVF -100 a +150 [PALETTE]

Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente del TVF en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente del TVF mayor y por lo tanto, un sonido más brillante. Cuando el valor es negativo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente menor y por lo tanto un sonido más oscuro.

### <V-Curve> La Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVF - 1 a 7 [PALETTE]

Este parámetro selecciona la curva utilizada cuando se cambia la frecuencia de corte mediante la velocidad. Se muestra en la pantalla la forma de la curva que corresponde al número de curva (1 al 7).

### <V-Resonance> La Sensibilidad de la velocidad de la Resonancia -100 a +150 [PALETTE]

Este parámetro cambia la cantidad de resonancia aplicada en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, una velocidad mayor produce una resonancia mayor y cuando el valor es negativo, se reduce la resonancia. Cuando el valor es cero, no se aplica el efecto.

### TVF TIME ENV (La Envolvente del Tiempo del TVF)

#### <V-T1> La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad - 100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

Este parámetro cambia la Envolvente del TVF T1 en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido para T1. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

#### <V-T4> La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad - 100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

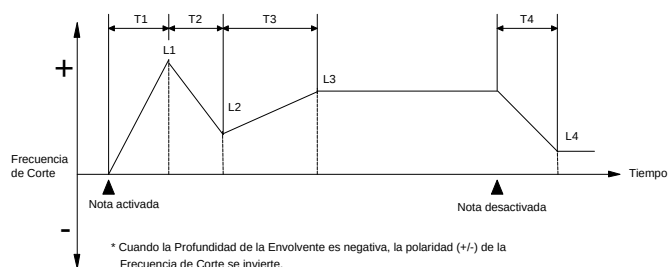
Este parámetro cambia la Envolvente del TVF T4 en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de la velocidad mayor produce un cambio más rápido para T4. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

*\* Si el teclado conectado a la unidad es capaz de enviar mensajes de velocidad de nota desactivada, no puede aplicar este efecto.*

### <Time Key Follow> El Seguimiento del Tiempo del Envolvente de Tecla -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

Este parámetro cambia la Envolvente del TVF en relación a la posición en el teclado. Se utiliza la tecla C4 como punto de referencia. Cuando el valor es positivo, las teclas localizadas más a la derecha del teclado (la tesitura alta) producen hasta T2 y T4 tiempos más cortos. Los valores negativos producen tiempos más largos.

## • TVF ENVELOPE (La Envolvente de la Afinación)



### <T1, T2, T3 o T4> El Tiempo de la Envolvente del TVF 1,2,3, o 4 - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el tiempo T1, T2, T3 o T4 para la Envolvente del TVF. Los valores mayores producen tiempos más largos hasta que se llega a la siguiente frecuencia de corte (por ejemplo, T2 controla el tiempo desde L1 hasta que se llega a L2).

### <L1, L2, L3 o L4> El Nivel de la Envolvente del TVF 1,2,3, ó 4 - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel L1, L2, L3 o L4 para la Envolvente del TVF. También determina cuanto cambio hay en la frecuencia de corte en relación a la frecuencia de corte de referencia (que se ajusta mediante la Frecuencia de Corte) ajustada en cada punto. Los valores positivos proporcionan un cambio mayor que la frecuencia de corte de referencia y los valores negativos, menor que la frecuencia de corte de referencia.

## Cambiar el Nivel de Volumen (TVA)

Para seleccionar el cambio en el nivel de volumen de todos los Tones, utilice el TVA (Amplificador de los Variantes del Tiempo).

### • TVA

#### <Level> El Nivel de Volumen de los Tones - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de volumen de los Tones. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre los Tones.

*\* Se determina el nivel de volumen de un Patch completo mediante el Patch Common Patch level (pág. 42).*

#### <Pan> El Panorama de los Tones - L64 a 0 a R63

Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones, siendo L64 la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

### <V-Sens> La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA -100 a +150 [PALETTE]

Este parámetro cambia el nivel del Envolvente del TVA en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un nivel del Envolvente del TVA mayor y por lo tanto, un sonido con un nivel de volumen más alto. Cuando el valor es negativo, un valor de velocidad mayor produce un nivel del Envolvente TVA menor y por lo tanto un sonido con un nivel de volumen menor.

### <V-Curve> La Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVA - 1 a 7 [PALETTE]

Este parámetro selecciona la curva utilizada cuando se cambia la frecuencia de corte mediante la velocidad. Se muestra en la pantalla la forma de la curva que corresponde al número de curva (1 al 7).

## • BIAS

**<Bias> El Nivel del Bias 100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]**

Si desea que el nivel de volumen cambie en relación a la posición de ejecución en el teclado, puede utilizar este parámetro para ajustar cuanto cambia el nivel de volumen al alejarse en el teclado del punto de Bias. Cuando ajuste un valor positivo, cuanto más se aleje del punto de bias, más alto será el nivel de volumen. Un valor negativo hace que el nivel de volumen sea cada vez menor.

*\* Aunque esté ajustado en un valor positivo, el nivel no puede sobrepasar el nivel máximo.*

**<Point> El Punto de Bias - C-1 a G9 [PALETTE]**

Si desea cambiar el nivel de volumen en relación con la posición de ejecución en el teclado, debe utilizar este parámetro para ajustar qué tecla se utilizará como punto de referencia al cambiarse el nivel de volumen.

**<Direction> La Dirección del Bias -**

**LOWER/UPPER/LOWER & UPPER/ALL [PALETTE]**

Si desea cambiar el nivel de volumen en relación con la posición de ejecución en el teclado, debe utilizar este parámetro para ajustar el nivel para el cambio de dirección - hacia la izquierda o hacia la derecha.

**LOWER:**

Al tocar las teclas a partir del punto de bias hacia la izquierda (hacia el registro grave), cambiará el nivel de volumen.

---

*Página 56 del manual en inglés*

**UPPER:**

Al tocar las teclas a partir del punto de bias hacia la derecha (hacia el registro agudo), cambiará el nivel de volumen.

**LOWER&UPPER:**

Al tocar las teclas a partir del punto de bias hacia la izquierda o hacia la derecha, cambiará simétricamente el nivel de volumen.

**ALL:**

Con el punto de bias en el centro del teclado, al tocar las teclas desde el registro grave hacia el registro agudo, cambiará linealmente el nivel de volumen.

\*\*\*FIGURAS\*\*\*

## • PAN MODULATION

**<KeyFlw> El Seguimiento de la Tecla del Panorama - 100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200 [PALETTE]**

Este parámetro hace que cambie el Panorama en relación a la posición de la tecla tocada en el teclado. Se utiliza como punto de referencia la tecla C4. Cuando el valor ajustado es positivo, las teclas localizadas en la parte más a la derecha del teclado (tesitura alta) producen un desplazamiento del sonido hacia la derecha en el campo estereofónico y los valores negativos producen un desplazamiento hacia la izquierda.

**<Random> La Profundidad Aleatoria del Panorama - 0 a 63 [PALETTE]**

Cada vez que toque una tecla, el Panorama cambiará de forma aleatoria. El valor que ajusta aquí determina la gama del cambio. Al ajustarlo a cero, no habrá ningún cambio.

**<Alternate> La Profundidad Alternante del Panorama - L64 a 0 a R63 [PALETTE]**

Cada vez que toque una tecla, el Panorama alternará entre la posición izquierda y la derecha. Al ajustarlo a cero, no se

producirán cambios. Si Ud. ajusta dos Tones a la posición izquierda y a la posición derecha respectivamente, cada vez que Ud. los haga sonar, se intercambiarán sus respectivas posiciones estereofónicas.

## • TVA TIME ENV (La Envolvente del Tiempo del TVA)

**<V-T1> La Sensibilidad del Tiempo 1 de la Velocidad - 100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]**

Este parámetro cambia la Envolvente del TVA T1 en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido para T1. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

**<V-T4> La Sensibilidad del Tiempo 4 de la Velocidad - 100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]**

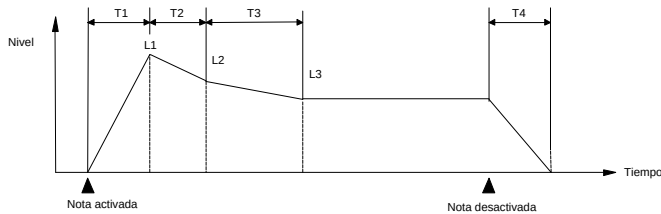
Este parámetro cambia la Envolvente del TVA T4 en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido para T4. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

*\* Si el teclado conectado a la unidad es capaz de enviar mensajes de velocidad de nota desactivada, no puede aplicar este efecto.*

**<Time Key Follow> El Seguimiento del Tiempo de la Envolvente de Tecla -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]**

Este parámetro cambia la Envolvente del TVA en relación a la posición en el teclado. Se utiliza la tecla C4 como punto de referencia. Cuando el valor es positivo, las teclas localizadas más a la derecha del teclado (tesitura alta) producen hasta T2 y T4 tiempos más cortos. Los valores negativos producen tiempos más largos.

## • TVA ENVELOPE



### <T1,T2,T3 o T4> El Tiempo de la Envolvente del TVA 1,2,3, ó 4 - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el tiempo T1, T2, T3 ó T4 para la Envolvente del TVA. Los valores mayores producen tiempos más largos hasta que se llega al siguiente nivel de volumen

(por ejemplo, T2 controla el tiempo desde L1 hasta que se llega a L2).

### <L1,L2,L3 o L4> El Nivel de la Envolvente del TVA 1,2,3, ó 4 - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel L1, L2, L3 o L4 para la Envolvente del TVA. También determina cuánto cambio hay en el nivel de volumen, en relación al nivel de volumen de referencia (que se ajusta mediante el Tone Level), ajustado en cada punto.

Página 57 del manual en inglés

## 2. El Modo Performance Edit

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### ■ Efectuar Ajustes para un Performance Completo (COMMON)

Las siguientes funciones se utilizan para ajustar los parámetros y las gamas de tecla para los Performances completos.

#### • PERFORM NAME (Nombre del Performance)

Puede darle a un Performance un nombre compuesto por hasta 12 caracteres.

Para cambiar el nombre del Performance, puede utilizar el mismo procedimiento que se utiliza para cambiar el nombre de un Patch.

#### Los caracteres Disponibles:

Espacio, A - Z, a - z, 0 - 9, +, -, \*, /, !, ?, <, >, (, ), [, ], {, }, :, ;, ., ", ' ^, #, & \$ % Ψ @ ^ \_

#### • PERFORM TEMPO (El Tempo del Performance)

##### <Default Tempo> El Tempo Por defecto - 20 a 250

Esta función ajusta la frecuencia del reloj de tempo interno, que controla los parámetros para los Tones y para los Efectos. Los parámetros de Patch también disponen de un ajuste de Reloj de Tempo pero, en el modo Performance, se ignoran los valores del Tempo Por Defecto para los Patches de cada Parte y los parámetros de las Partes se controlan mediante el Tempo Por Defecto ajustado aquí.

\* Cuando utilice el reloj de tempo interno, deberá ajustar el parámetro Clock Source System (pág. 66) a "INT."

\* El reloj de tempo interno no se envía mediante el MIDI OUT.

#### • PERFORM KEY MODE (El Modo Gama de Tecla del Performance)

<Key Range> El Interruptor Key Range - ON/OFF

Se utiliza esta función para activar (ON) o desactivar (OFF) el ajuste de la Gama de Tecla.

#### • KEY RANG (La Gama de Tecla)

##### <Key Lower> La Gama de Tecla Inferior - C-1 a G9 [PALETTE]

Este parámetro ajusta, para las Partes, la tecla mediante la cual puede producirse el sonido más grave.

\* Si Ud. intenta ajustar este valor a un valor más alto que el de la tecla ajustada en la Gama de Tecla Superior, también cambiará el valor de la Gama de Tecla Superior.

##### <Key Upper> La Gama de Tecla Superior - C-1 a G9 [PALETTE]

Este parámetro ajusta la tecla mediante la cual puede producirse el sonido más agudo.

\* Si Ud. intenta ajustar este valor a un valor más bajo que el de la tecla ajustada en la Gama de Tecla Inferior, también cambiará el valor de la Gama de Tecla Inferior.

Se muestra en la siguiente figura la relación entre los ajustes de la gama de Tecla efectuados mediante Patch Common y los efectuados mediante Performance Common.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### • RESERVE (La Reserva de Voces)

##### <Voice Reserve> La Reserva de Voces - 0 a 64 [PALETTE]

Este ajuste determina el número de voces reservadas para cada Parte durante un performance que contenga más de 64 voces. Debido a que, cada vez que suena un Patch, éste utiliza un número de voces igual al número de Tones que constituyen el Patch, Ud. deberá ajustar este ajuste al número de voces igual al número de Tones multiplicado por el número de sonidos requeridos. No obstante, el total de los ajustes de la Reserva de Voces para cada Parte no puede

sobrepasar los 64. El número entre paréntesis indica el número de voces restantes y disponibles para el ajuste.

*\* El número de sonidos que el JV-1080 puede hacer sonar simultáneamente varía en relación al número de Tones contenidos en los Patches. Usar un Tone significa usar una voz. El JV-1080 permite usar hasta 64 voces. Esto significa que si un Patch utiliza sólo un Tone, la unidad puede hacer sonar simultáneamente 64 sonidos. Pero, si un Patch utiliza dos Tones, la unidad puede hacer sonar simultáneamente sólo 32 sonidos.*

## ■ Seleccionar los Efectos para Añadirlos al Performance (EFFECTS)

### ● OUTPUT

---

Página 58 del manual en inglés

#### **PATCH:**

Esta función envía el sonido original en relación a los destinos del envío de los ajustes de la Asignación del Envío efectuados para los Patches seleccionados para la Parte (pág. 45). Al efectuar este ajuste, se añadirán los valores del Nivel del Envío, del Nivel de Envío del Chorus y del Nivel de Envío de la Reverb a los valores correspondientes del Patch.

*\* Si selecciona OUTPUT1 o OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.*

*\* Si desea conservar los ajustes del Envío para cada uno de los Tones, ajuste el envío en PATCH. Si lo ajusta en algo que no sea PATCH, se desactivan los ajustes del Envío para los Tones (la Asignación del Envío, el Nivel del Envío, el Nivel del Envío del Chorus y el Nivel del Envío de la Reverb) y se activan los ajustes del Envío para la Parte.*

#### **<Chorus> El Nivel del Envío del Chorus - 0 a 127 [PALETTE]**

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Parte enviada al Chorus.

#### **<Reverb> El Nivel del Envío de la Reverb - 0 a 127 [PALETTE]**

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Parte enviada a la Reverb.

### ● PERFORM EFX TYPE (El Tipo de Efecto del Performance)

#### **<Type> Tipo de EFX**

Este parámetro determina qué tipo de EFX se aplica al Performance. Para una descripción de los tipos de EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

*\*Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

#### **<Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2 [PALETTE]**

#### **Nivel de la Salida - 0 a 127 [PALETTE]**

La Asignación de la Salida determina el destino del envío de cada Parte y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

#### **MIX:**

Esta función envía el sonido original a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.

#### **EFX:**

Esta función envía el sonido original a EFX. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb. El destino del Envío del sonido que pasa a través del EFX depende del ajuste de la Asignación de la Salida para PERFORM EFX OUT.

#### **OUTPUT1:**

Este ajuste envía el sonido original al OUTPUT1.

#### **OUTPUT2:**

Este ajuste envía el sonido original al OUTPUT2.

#### **<Source> La Fuente de los EFX - PERFORM/1-9/11-16**

Esta función determina si se aplican al Performance completo los EFX ajustados para el Performance (PERFORM) o si se selecciona y se aplica al performance completo un set de EFX ajustado para los Patches de las Partes (1-9/11-16).

*\* No se puede utilizar simultáneamente los EFX ajustados para un Patch y el set de EFX ajustado para el Performance.*

*\*Al ajustar a 1-9/11-16 el Tipo de EFX, el Parámetro EFX Performance, El Envío EFX Performance y el Control del EFX del Performance, se desactivarán y se activarán los ajustes para Patch EFX.*

### ● PERFORM EFX PRM (El Parámetro EFX del Performance)

Esta prestación selecciona el parámetro para los EFX seleccionados mediante el Tipo de EFX. Los parámetros ajustables varían según el EFX seleccionado. Para una descripción de los parámetros del EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

*\*Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

### ● PERFORM EFX OUT (Salida de los EFX del Performance)

Este parámetro determina cómo se envía el sonido cuando "EFX" está seleccionado en combinación con la Asignación de la Salida para OUTPUT.

*\*Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

## <Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/ OUTPUT1/OUTPUT2

### Nivel de la Salida - 0 a 127

La Asignación de la Salida determina el destino del envío del sonido EFX y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

#### MIX:

Este parámetro envía el sonido EFX a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.

#### OUTPUT1:

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT1.

#### OUTPUT2:

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT2.

*\* Si selecciona OUTPUT1 / OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.*

## <Chorus> El Nivel del Envío del Chorus - 0 a 127

### [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX al Chorus.

## <Reverb> El Nivel del Envío de la Reverb - 0 a 127

### [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX a la Reverb.

## • PERFORM EFX CTRL (Control de EFX del Performance)

El JV-1080 le permite utilizar diversos controladores MIDI para variar los parámetros EFX a tiempo real.

Igual que con el Control Patch EFX, utilice el EFX Control Source para seleccionar un Controlador, y para ajustar el grado de acción del Controlador, utilice el EFX Control Depth.

Puede seleccionar cualquiera de las siguientes funciones como EFX Control Source:

#### OFF:

No se utiliza ningún Controlador.

#### SYS-CTRL1:

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source1 que es un parámetro de sistema (pág. 68).

#### SYS-CTRL2:

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source 2 que es un parámetro de sistema (pág. 68).

#### MODULATION:

La Modulación (Cambio de Control n° 1)

#### BREATH:

Breath (Cambio de Control n° 2)

#### FOOT:

Foot (Cambio de Control n° 4)

#### VOLUME:

Nivel de Volumen (Cambio de Control n° 7)

#### PAN:

Panorama (Cambio de Control n° 10)

#### EXPRESSION:

Expresión (Cambio de Control n° 11)

#### BENDER:

Desplazamiento de la Afinación

---

Página 59 del manual en inglés

## AFTERTOUC:

Aftertouch

*\* Si no precisa utilizar un controlador diferente para cada Patch o si desea efectuar el control con algún controlador que no esté presentado aquí, seleccione "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2." Para ajustar el Controlador (pág. 68), utilice la página 1 de la Asignación del Control del sistema.*

*\* Cuando el interruptor Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," al utilizar un controlador, no habrá ningún efecto.*

*\* Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

## • PERFORM CHORUS (Chorus del Performance)

### <Rat> Frecuencia del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

### <Dpt> La Profundidad del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

### <Dly> El Pre delay - 0 a 127

Este parámetro determina el intervalo de tiempo entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento

en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos dan lugar a delays más largos (y por lo tanto, crean un sonido más "ancho").

## <Fbk> La Regeneración del Chorus - 0 a 127

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos dan lugar a un efecto de Chorus más complejo.

## <Level> Nivel del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

## <Output> La Asignación del Envío del Chorus - MIX/REVERB/MIX+REVERB

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

#### MIX:

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT.

#### REVERB:

Este ajuste envía el sonido de Chorus a la Reverb.

### **MIX+REV:**

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT y a la Reverb.

## **• PERFORMANCE REVERB**

### **<Type> El Tipo de Reverb**

Este parámetro selecciona el tipo de reverberación.

#### **ROOM1:**

Una Reverb corta y de alta densidad.

#### **ROOM 2:**

Una Reverb corta y de baja densidad.

#### **STAGE1:**

Una Reverb con muchos late reflections.

#### **STAGE 2:**

Una Reverb con un initial reflection pronunciado.

#### **HALL1:**

Una Reverb efervescente.

#### **HALL 2:**

Una Reverb compleja y rica.

#### **DELAY:**

Un delay estándar.

#### **PAN-DELAY:**

Un delay panorámico que desplaza hacia la izquierda y hacia la derecha el sonido reflejado.

### **<Time> La Duración de la Reverb - 0 a 127**

Para los tipos de reverb "ROOM1" hasta "HALL 2," este parámetro ajusta la duración de la Reverb (es decir, el tiempo en que continúa sonando la reverb). Para "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta el tiempo de delay. Los valores más altos proporcionan un ambiente sonoro más espacioso.

### **<Lev> El Nivel de la Reverb - 0 a 127**

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb.

### **<Fbk> La Regeneración de la Reverb - 0 a 127**

Si selecciona "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta la cantidad del sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan tiempos de delay más largos.

### **<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas -**

**200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

## **■ Ajustar el Canal MIDI para una Parte (MIDI)**

Estas funciones ajustan el interruptor de recepción de mensajes MIDI y el canal de recepción para cada una de las Partes.

### **• Control**

#### **<Channel> El Canal MIDI - 1 a 16 [PALETTE]**

Esta función ajusta el canal MIDI para cada Parte.

*\* Al utilizar este ajuste, deberá tener cuidado debido a que si Ud. lo ajusta al mismo canal que el del "Control Channel" (pág. 66), el ajuste del Control Channel tendrá prioridad y, al recibir un mensaje de cambio de programa, también cambiará el Performance.*

#### **<Rx> El Interruptor Recepción MIDI - OFF/ON [PALETTE]**

Este parámetro determina si se reciben (ON) mensajes MIDI para cada Parte o no (OFF).

*\* Si Ud. activa o desactiva PART SWITCH [1-9] a [11-16] mientras está en el modo Performance Play, el ajuste efectuado aquí cambia automáticamente.*

---

Página 60 del manual en inglés

## **• Rx MIDI La Recepción MIDI**

### **<Volume> La Recepción de Mensajes de Nivel de Volumen - OFF/ON [PALETTE]**

Este parámetro determina si se reciben (ON) mensajes de nivel de volumen MIDI para cada Parte o no (OFF).

*\* Cuando el ajuste del Nivel de Volumen para Recepción MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

#### **<Hold-1> La Recepción de Hold 1 - OFF/ON [PALETTE]**

Este parámetro determina si se reciben (ON) mensajes MIDI para las Partes o no (OFF).

*\* Cuando el ajuste del Hold1 para la Recepción MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

## **■ Seleccionar el Patch Asignado a una Parte (PART)**

Se utiliza esta función para asignar un Patch o un Set de percusión a cada Parte.

## • PATCH

### <Group> El Grupo de Patch [PALETTE]

Se utiliza esta función para seleccionar el grupo del Patch (o para la Parte 10, del Set de Percusión) asignado a cada una de las Partes.

#### USR:

El Patch de la Memoria del Usuario

#### CRD:

El Patch de las Tarjetas DATA

#### PCM:

El Patch de la Tarjeta PCM

#### PRA a PRC:

El Patch de las Memorias Preset A a C

#### GM:

El Patch de la Memoria Preset D (sonidos GM)

#### XPA a XPD:

El Patch de las Placas de Expansión A a D

### <Number> El Número de Patch - 001 a 255 [PALETTE]

Se utiliza esta función para seleccionar el número del Patch que se asigna a cada una de las Partes. Se muestra entre paréntesis en la pantalla el nombre del Patch seleccionado.

*\* Para USR, PRA a PRC, y GM, puede seleccionar un número de 001 a 255. Para CRD, PCM y XPA a XPD, puede seleccionar cualquier número hasta el número máximo de los Patches almacenados en la unidad.*

*\* Si no ha instalado en el JV-1080 una Tarjeta DATA, una Tarjeta PCM o una Placa de Expansión, no puede seleccionar los Patches que estos aparatos contienen.*

## ■ Ajustar la Afinación para una Parte

Se utiliza este ajuste para efectuar ajustes relacionados con la afinación de las Partes.

## • PITCH

### <Pitch Coarse> La Afinación General -48 a +48 [PALETTE]

Este parámetro sube/baja la afinación de un Tone hasta cuatro octavas (por pasos de un semitono). La afinación cambia en relación al ajuste, a cero, del Patch.

### <Fine> La Afinación Precisa -50 a +50 [PALETTE]

Este parámetro sube/baja la afinación de un Tone en incrementos de un cent (1/100 parte de un semitono). Puede afinar el Tone en un cuarto de tono en cada dirección.

## ■ Ajustar la Posición Estereofónica para una Parte (PAN)

Se utiliza esta función para ajustar el Panorama para cada una de las Partes.

## • PAN

### <Pan Parte> El Panorama de las Partes - 0 a 127 [PALETTE]

Se utiliza esta función para ajustar el Panorama de cada una de las Partes. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y R63 es la posición más a la derecha.

*\* Debido a que también se ajusta el Panorama para cada Patch, se desplaza la posición actual de cada Patch en el campo estereofónico a la posición ajustada aquí.*

## ■ Ajustar el Nivel de Volumen para cada Parte (LEVEL)

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen para cada Parte.

## • LEVEL

### <Level> Nivel de Volumen de las partes - 0 a 127 [PALETTE]

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen para cada Parte. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre las Partes.

## 3. El Modo Rhythm Edit

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### ■ Dar un Nombre a un Set de Percusión (COMMON)

#### ● RHYTHM NAME (Nombre del Set de Percusión)

Puede darle a un Set de percusión un nombre compuesto por hasta 12 caracteres.

Para cambiar el nombre del Set de percusión, puede utilizar el mismo procedimiento que se utiliza para cambiar el nombre de un Patch.

#### Los caracteres Disponibles:

Espacio, A - Z, a - z, 0 - 9, +, -, \*, /, !, ?, <, >, (, ), [, ], {, }, :, ;, ., ' ' ' # & \$ Ψ @ ^ \_

### ■ Seleccionar los Efectos para Añadirlos al Set de Percusión (EFFECTS)

*\* Los parámetros de las páginas de los Efectos que Ud. ajusta aquí, excepto para la página OUTPUT, son parámetros de Performance que están almacenados en el área provisional. Esto significa que si Ud. desea guardar los datos de estos parámetros, primero debe cambiar al modo Performance y guardarlos como datos de Performance. No obstante, si ha recuperado este Set de percusión desde otro Performance, sus ajustes de Efectos pertenecen a aquél Performance.*

#### ● OUTPUT

<Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2

Nivel de la Salida - 0 a 127

La Asignación de la Salida determina el destino del envío de cada Tone de Percusión y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

#### MIX:

Esta función envía el sonido original a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.

#### EFX:

Esta función envía el sonido original a EFX. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb. El destino del Envío del sonido que pasa a través del EFX sigue el ajuste de la Asignación de la Salida para PERFORM EFX OUT.

#### OUTPUT1:

Este ajuste envía el sonido original al OUTPUT1.

#### OUTPUT2:

Este ajuste envía el sonido original al OUTPUT2.

*\* Si selecciona OUTPUT1 / OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.*

<Chorus> El Nivel del Envío del Chorus - 0 a 127  
[PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Tone de Percusión enviada al Chorus.

<Reverb> El Nivel del Envío de la Reverb - 0 a 127  
[PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Tone de Percusión enviada a la Reverb.

#### ● PERFORM EFX TYPE (El Tipo de Efecto del Performance)

<Type> Tipo de EFX

Este parámetro determina qué tipo de EFX se aplica al Performance. Para una descripción de los tipos de EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

*\* Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

<Source> La Fuente de los EFX - PERFORM/1-9/11-16

Esta función determina si se aplican al Performance completo los EFX ajustados para el Performance (PERFORM) o si se selecciona y se aplica al performance completo un set de EFX ajustado para los Patches de las Partes (1-9/11-16).

*\* No se puede utilizar simultáneamente los EFX ajustados para un Patch y el set de EFX ajustado para el Performance.*

*\* Al ajustar a 1-9/11-16 el Tipo de EFX, el Parámetro EFX Performance, El Envío EFX Performance y el Control del EFX del Performance, se desactivarán y se activarán los ajustes para Patch EFX.*

#### ● PERFORM EFX PRM (El Parámetro EFX del Performance)

Esta prestación selecciona el parámetro para los EFX seleccionados mediante el Tipo de EFX. Los parámetros ajustables varían según el EFX seleccionado. Para una descripción de los parámetros del EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

*\* Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

#### ● PERFORMANCE EFX OUT (Salida de los EFX del Performance)

Este parámetro determina cómo se envía el sonido cuando "EFX" está seleccionado en combinación con la Asignación de la Salida para OUTPUT.

*\*Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

### <Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/OUTPUT1/OUTPUT2

#### Nivel de la Salida - 0 a 127

La Asignación de la Salida determina el destino de envío del sonido EFX y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

#### MIX:

Este parámetro envía el sonido EFX a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.

---

*Página 62 del manual en inglés*

### <Chorus> El Nivel de Envío del Chorus - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX al Chorus.

### • <Reverb> El Nivel de Envío de la Reverb - 0 a 127 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX a la Reverb.

PERFORM EFX CTRL (Control de EFX del Performance)  
El JV-1080 le permite utilizar diversos controladores MIDI para variar los parámetros EFX a tiempo real.

Igual que con el Control Patch EFX, utilice el EFX Control Source para seleccionar un Controlador, y para ajustar el grado de acción del Controlador, utilice el EFX Control Depth (-63 a +63).

Puede seleccionar cualquiera de las siguientes funciones como EFX Control Source:

#### OFF:

No se utiliza ningún Controlador.

#### SYS-CTRL1:

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source1, que es un parámetro de sistema (pág. 68).

#### SYS-CTRL2:

Se utiliza el Controlador ajustado mediante System Control Source 2, que es un parámetro de sistema (pág. 68).

#### MODULATION:

La Modulación (Cambio de Control nº 1)

#### BREATH:

Breath (Cambio de Control nº 2)

#### FOOT:

Foot (Cambio de Control nº 4)

#### VOLUME:

Nivel de Volumen (Cambio de Control nº 7)

#### OUTPUT1:

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT1.

#### OUTPUT2:

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT2.

*\* Si selecciona OUTPUT1 o OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.*

#### PAN:

Panorama (Cambio de Control nº 10)

#### EXPRESSION:

Expresión (Cambio de Control nº 11)

#### BENDER:

Desplazamiento de la Afinación

#### AFTERTOUCH:

Aftertouch

*\* Si no precisa utilizar un controlador diferente para cada Patch o si desea efectuar el control con algún controlador que no esté presentado aquí, seleccione "SYS-CTRL1" o "SYS-CTRL2." Para ajustar el Controlador (pág. 68), utilice la página 1 de la Asignación del Control del sistema.*

*\* Cuando el interruptor Recibir MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," al utilizar un controlador, no habrá ningún efecto.*

*\*Al ajustar el EFX Source a 1-9/11-16, se desactivará esta función.*

### • PERFORM CHORUS (El Chorus del Performance)

#### <Rat> Frecuencia del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

#### <Dpt> La Profundidad del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta la profundidad del efecto del Chorus.

#### <Dly> El Pre delay - 0 a 127

Este parámetro determina el intervalo de tiempo entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos producen delays más largos (y por lo tanto, crean un sonido más "ancho").

#### <Fbk> La Regeneración del Chorus - 0 a 127

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (la regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos producen un efecto de Chorus más complejo.

#### <Level> Nivel del Chorus - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

### <Output> La Asignación del Envío del Chorus - MIX/REVERB/MIX+REVERB

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

#### MIX:

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT.

#### REVERB:

Este ajuste envía el sonido de Chorus a la Reverb.

#### MIX+REV:

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT y a la Reverb.

## • PERFORMANCE REVERB

### <Type> El Tipo de Reverb

Este parámetro selecciona el tipo de reverberación.

#### ROOM 1:

Una Reverb corta y de alta densidad.

#### ROOM 2:

Una Reverb corta y de baja densidad.

### STAGE 1:

Una Reverb con muchos late reflections.

### STAGE 2:

Una Reverb con un initial reflection pronunciado.

### HALL 1:

Una Reverb efervescente.

### HALL 2:

Una Reverb compleja y rica.

### DELAY:

Un delay estándar.

### PAN-DELAY:

Un delay panorámico que desplaza hacia la izquierda y hacia la derecha el sonido reflejado.

### <Time> La Duración de la Reverb - 0 a 127

Para los tipos de reverb "ROOM1" hasta "HALL 2," este parámetro ajusta la duración de la Reverb (es decir, el tiempo en que continúa sonando la reverb). Para "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta el tiempo de delay. Los valores más altos proporcionan un ambiente sonoro más espacioso.

---

Página 63 del manual en inglés

### <Lev> El Nivel de la Reverb - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb.

### <Fbk> La Regeneración de la Reverb - 0 a 127

Si selecciona "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta la cantidad del sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan tiempos de delay más largos.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

## ■ Utilizar los Controladores para Cambiar Cómo se Hace Sonar los Sonidos (CONTROL)

Esta función selecciona los ajustes de los controladores y los ajustes que determinan cómo se hace sonar los Tones de Percusión.

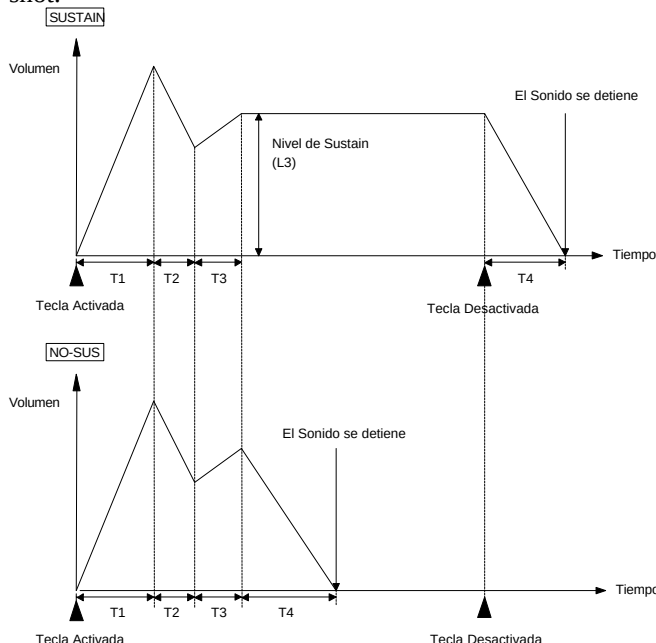
## • CONTROL

### <Bender> La Gama del Bender - 0 a 12

La Gama del Bender le permite ajustar hasta qué nota cambiará la afinación al desplazar la palanca del Bender hacia la izquierda o hacia la derecha (o al hacer girar la rueda). Puede ajustar en incrementos de un semitono, una caída de afinación de hasta cuatro octavas.

### <Env Mode> El Modo Envolvente - NO-SUS/SUSTAIN

Se utiliza esta función para determinar si se ignora (NO-SUS) el tiempo de sustain (L3) para la Envolvente Pitch/TVF/TVA o no (SUSTAIN). Cuando está ajustado en "NO-SUS," este ajuste es muy efectivo con los sonidos "one-shot."



### <Mute Group> Enmudecer Grupo - OFF/ 1 a 31

Esta función le permite asignar números a los Tones de Percusión y de esta manera, poder diferenciar entre los grupos y no hacer sonar simultáneamente los sonidos de percusión que tienen el mismo número. Puede ajustar hasta 31 grupos. Al ajustarla en "OFF," no habrá ningún efecto.

## ● RxSWITCH (El Interruptor de la Recepción)

### <Volume> El Interruptor Control de Nivel de Volumen - OFF/ON

Este parámetro determina si el nivel de volumen cambia (ON) o no (OFF) cuando se reciben mensajes de nivel de volumen MIDI para los Tones de Percusión.

*\* Cuando el ajuste del Nivel de Volumen para la Recepción MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "ON," se ignora este ajuste (pág. 68).*

### <Pan> El Interruptor Control del Panorama - OFF/CONT/KEY-ON

Este parámetro determina cómo cada Tone de Percusión recibe los mensajes de Panorama MIDI.

#### OFF:

Al recibir un mensaje de Panorama MIDI, no cambiará la posición del sonido en el campo estereofónico.

#### CONT:

Se reciben los mensajes MIDI y cambia la posición del sonido en el campo estereofónico.

#### KEY-ON:

Cuando se toca una tecla de forma conforme con los mensajes MIDI ya recibidos, cambiará la posición del sonido en el campo estereofónico. No obstante, aunque se reciba un nuevo mensaje de Panorama mientras ya esté sonando un

sonido, no habrá cambio alguno en la posición del sonido en el campo estereofónico hasta que se toque una nueva tecla.

*\* Cuando el ajuste del Nivel de Cambio de Control para la Recepción MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

### <Hold-1 Switch> El Interruptor Hold 1 - OFF/ON

Este parámetro determina si, al recibir mensajes MIDI hold 1 para los Tones de Percusión, se mantendrá el sonido (ON) o no (OFF).

*\* Cuando el ajuste del Hold1 para la Recepción MIDI, un parámetro de sistema, está ajustado en "OFF," se ignora este ajuste (pág. 68).*

## ■ Seleccionar Formas de Onda para un Tone de Percusión (WAVE)

Esta función le permite seleccionar la forma de onda que sirve como base de un Tone de Percusión, aplicar efectos a la forma de onda y controlar su afinación.

## ● WAVE

### <Group> Grupo de Ondas - INT-A o B/CARD/EXP-A al D

Este parámetro determina desde qué memoria se selecciona la forma de onda.

#### INT-A o B:

Selecciona una forma de onda almacenada en el JV-1080.

#### CARD:

Selecciona una forma de onda almacenada en una tarjeta PCM.

#### EXP-A al D:

Selecciona una forma de onda almacenada en la Placa de Expansión A,B,C o D.

---

Página 64 del manual en inglés

### <Number> Número de Onda - 1 a 255

Selecciona la forma de onda que sirve como base para un Tone de Percusión. Se muestra en la pantalla el número de onda y el nombre de onda (entre paréntesis).

### <Gain> La Ganancia de Onda -6/0/+6/+12

Este parámetro cambia la ganancia de la forma de onda y es efectivo para ajustar el nivel de los Tones de Percusión. Se muestra el valor en decibelios (dB).

### <Switch> El Interruptor Tone - ON/OFF

Este parámetro determina si cada Tone de Percusión suena (ON) o no (OFF).

## ■ Cambiar la Afinación de un Tone de Percusión (PITCH)

Esto ajusta los parámetros relacionados a la afinación de los Tones de Percusión.

## ● PITCH

### <Coarse> La Tecla Base - C-1 a G9

Este parámetro ajusta la afinación de la tecla que utilizará para hacer sonar un Tone de Percusión en concreto.

### <Fine> La Afinación Precisa -50 a +50

Este parámetro sube/baja la afinación de un Tone de Percusión en incrementos de un cent (1/100 parte de un semitono). Puede afinar el Tone de Percusión en un cuarto de tono en cada dirección.

### <Random> La Profundidad Aleatoria de la Afinación - 0 a 1200

Este parámetro causa deliberadamente que el Tone de Percusión que suena fluctúe de forma irregular. Se muestra el valor en 1/100 partes de un semitono.

### <Env Dpt> La Profundidad de la Envolvente de la Afinación -12 a +12 [PALETTE]

Este parámetro ajusta el límite de la efectividad de la Envolvente de la Afinación. Los valores extremos, sean positivos o negativos, producen más cambio en la Envolvente de la Afinación. Los valores negativos invierten la forma de envolvente.

## ● PCH VELOCITY (La Velocidad de la Afinación)

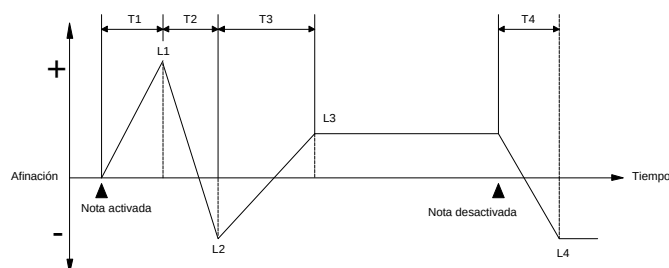
### <Velocity Sens> La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente de la Afinación -100 a +150

Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente de la Afinación en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un nivel mayor de la Envolvente de la Afinación. Cuando el valor es negativo, un valor de velocidad mayor produce un nivel menor de la Envolvente de la Afinación.

### <Velocity Time> La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100 [PALETTE]

Este parámetro cambia la Envolvente de la Afinación entera en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido para la Envolvente. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

## ● PCH ENVELOPE (La Envolvente de la Afinación)



### <T1,T2,T3 o T4> El Tiempo de la Envolvente de la Afinación 1,2,3, ó 4 - 0 a 127

Este parámetro ajusta el tiempo T1, T2, T3 o T4 para la Envolvente de la Afinación. Los valores mayores producen tiempos más largos hasta que se llega a la siguiente nota (por ejemplo, T2 controla el tiempo desde L1 hasta que se llega a L2).

### <L1,L2,L3 o L4> El Nivel de la Envolvente de la Afinación 1,2,3, o 4 - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel L1, L2, L3 o L4 para la Envolvente de la Afinación. También determina cuánto cambio hay en la afinación en relación a la nota de referencia (que se ajusta mediante la Afinación General y la Afinación Precisa) ajustada en cada punto. Los valores positivos proporcionan un cambio mayor que la nota de referencia y los valores negativos, menor que la nota de referencia.

## ■ Cambiar el Sonido de un Tone de Percusión (TVF)

Puede manipular los Tones de Percusión mediante un TVF (Filtro de Variación del Tiempo) y así cambiar el brillo, la "anchura" y otros aspectos del sonido.

## ● Filter

### <Typ> El Tipo de Filtro - OFF/LPF/BPF/HPF/PKG [PALETTE]

Este parámetro selecciona el tipo de filtro. Si no desea utilizar ningún filtro, ajústelo en "OFF."

#### LPF (Filtro Pasa Bajos):

Elimina los componentes del sonido más altos que la frecuencia de corte. Debido a que se cortan las frecuencias altas, el sonido queda más "redondo." Éste es el filtro que se suele utilizar más a menudo.

#### BPF (Filtro Pasa Bandas):

Permite que permanezcan sólo los componentes localizados cerca de la frecuencia de corte y elimina todos los demás. Este filtro es útil para crear sonidos altamente distintivos.

#### HPF (Filtro Pasa Altos):

Elimina los componentes del sonido más bajos que la frecuencia de corte. Este filtro es útil para crear sonidos de percusión que dispongan de una tesitura alta distintiva.

#### PKG (Filtro de Picos):

Realza los componentes del sonido localizados cerca de la frecuencia de corte. Puede utilizarlo para crear un sonido especial de instrumento de percusión y también hasta para crear el efecto especial wow.

### <Cutoff> La Frecuencia de Corte - 0 a 127

Este parámetro especifica la frecuencia en la cual empieza a funcionar el filtro (frecuencia de corte) en relación a las frecuencias presentes en la forma de onda.

*\* El efecto producido por los filtros y las frecuencias de corte varía considerablemente según el tipo de forma de onda seleccionado.*

### <Res> La Resonancia - 0 a 127

Este parámetro desplaza hacia arriba los componentes del sonido localizados cerca de la frecuencia de corte haciendo que el sonido resultante sea más distintivo.

### <Env Dpt> La Profundidad de la Envolvente del TVF -63 a +63

Este parámetro ajusta el límite de la efectividad de la Envolvente del TVF. Los valores extremos, sean positivos o negativos, producen más cambio en la Envolvente de la Afinación. Los valores negativos invierten la forma de la envolvente.

## • TVF VELOCITY

### <V-Sens> La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVF -100 a +150

Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente del TVF en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente del TVF mayor y por lo tanto, un sonido más brillante. Cuando el valor es negativo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente menor y por lo tanto un sonido más oscuro.

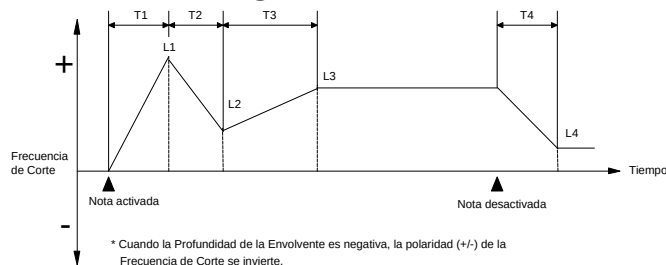
### <V-Time> La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Este parámetro cambia la Envolvente del TVF entera en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido en la Envolvente del TVF. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

### <V-Resonance> La Sensibilidad de la velocidad de la Resonancia -100 a +150

Este parámetro cambia la cantidad de resonancia aplicada en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, una velocidad mayor produce una resonancia mayor y cuando el valor es negativo, se reduce la resonancia. Cuando el valor es cero, no se aplica el efecto.

## • TVF ENVELOPE



### <T1,T2,T3 o T4> El Tiempo de la Envolvente del TVF 1,2,3, o 4 - 0 a 127

Este parámetro ajusta el tiempo T1, T2, T3 o T4 para la Envolvente del TVF. Los valores mayores producen tiempos más largos hasta que se llega a la siguiente frecuencia de corte (por ejemplo, T2 controla el tiempo desde L1 hasta que se llega a L2).

### <L1,L2,L3 o L4> El Nivel de la Envolvente del TVF 1,2,3, ó 4 - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel L1, L2, L3 o L4 para la Envolvente del TVF. También determina cuánto cambio hay en la frecuencia de corte en relación a la frecuencia de corte de referencia (que se ajusta mediante la Frecuencia de Corte) ajustada en cada punto. Los valores positivos proporcionan un cambio mayor que la frecuencia de corte de referencia y los valores negativos, menor que la frecuencia de corte de referencia.

## ■ Cambiar el Nivel de Volumen de un Tono de Percusión (TVA)

Para seleccionar la cantidad de cambio en el nivel de volumen de cada uno de los Tones de Percusión, puede utilizar un TVA (Amplificador de Variante del Tiempo).

## • TVA

### <Level> El Nivel de Volumen de los Tones - 0 a 127

Este parámetro ajusta el nivel de volumen de los Tones de percusión.

### <Pan> El Panorama de los Tones - L64 a 0 a R63

Este parámetro ajusta el Panorama (la posición en el campo estereofónico) de los Tones, siendo L64 la posición más a la izquierda, 0 la posición central y R63 la posición más a la derecha.

### <Random> La Profundidad Aleatoria del Panorama - 0 a 63

Cada vez que toque una tecla, el Panorama cambiará de forma aleatoria. El valor que ajusta aquí determina la gama del cambio. Al ajustarlo a cero, no habrá ningún cambio.

### <Alt> La Profundidad Alternante del Panorama - L64 a 0 a R63

Cada vez que toque una tecla, el Panorama alternará entre la posición izquierda y la derecha. Al ajustarlo a cero, no se producirán cambios. Si Ud. ajusta dos Tones a la posición izquierda y a la posición derecha, respectivamente, cada vez que Ud. los haga sonar, se intercambiarán sus respectivas posiciones estereofónicas.

## • TVA VELOCITY

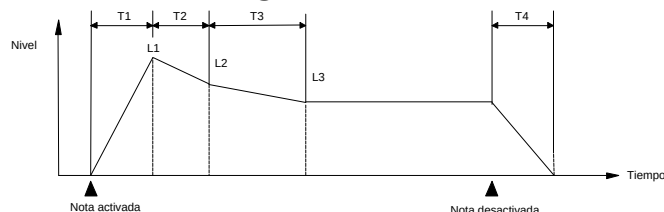
### <V-Sens> La Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA -100 a +150

Este parámetro cambia el nivel de la Envolvente del TVA en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente del TVA mayor y por lo tanto, un nivel de volumen más alto. Cuando el valor es negativo, un valor de velocidad mayor produce un nivel de la Envolvente menor y por lo tanto un nivel de volumen más bajo.

**<Velocity-Time> La Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100**

Este parámetro cambia la Envolvente del TVA entera en relación a la velocidad. Cuando el valor es positivo, un valor de velocidad mayor produce un cambio más rápido en la Envolvente del TVA. Cuando el valor es negativo, el cambio es más lento.

## • TVA ENVELOPE



**<T1,T2,T3 o T4> El Tiempo de la Envolvente del TVA 1,2,3, o 4 - 0 a 127**

Este parámetro ajusta el tiempo T1, T2, T3 o T4 para la Envolvente del TVA. Los valores mayores producen tiempos más largos hasta que se llega a la siguiente frecuencia de corte (por ejemplo, T2 controla el tiempo desde L1 hasta que se llega a L2).

**<L1,L2,L3 o L4> El Nivel de la Envolvente del TVA 1,2,3, ó 4 - 0 a 127**

Este parámetro ajusta el nivel L1, L2, L3 o L4 para la Envolvente del TVA. También determina cuánto cambio hay en el nivel de volumen en relación al nivel de volumen de referencia (que se ajusta mediante el Nivel de Tone) ajustada en cada punto.

*Página 66 del manual en inglés*

# 4. El Modo System

Al pulsar el botón [SYSTEM], a pesar del modo en que esté, tendrá acceso a todos los parámetros del modo System. Los parámetros que Ud. ajuste aquí afectan al JV-1080 completo y por lo tanto, aunque cambie al modo Patch o al modo Performance, quedarán en vigor (excepto para algunos parámetros del modo GM). Aunque, al finalizar una sesión, Ud. no efectúe una operación de escritura, estos ajustes quedarán guardados en la memoria.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## ■ Realizar Selecciones para los Ajustes y la Pantalla (SETUP)

Esta prestación le permite efectuar diversos ajustes para el JV-1080 y también permite ajustar el contraste de la pantalla.

### • SYSTEM SETUP

**<LCD> Contraste del LCD - 1 a 10**

Este parámetro le permite ajustar el contraste de la pantalla. Un valor más alto comporta una pantalla de mayor luminosidad.

**<Power Up> El Modo Powerup - DEFAULT/LAST**

Este parámetro le permite seleccionar la pantalla que se mostrará al encender la unidad.

**DEFAULT:**

Se muestra la pantalla Play para el Patch "USER: 001."

**LAST:**

Se muestra la pantalla Play del Patch, del Performance o del modo GM que ha sido seleccionado antes de apagar la unidad.

**<Patch Remain> El Interruptor Patch Remain - OFF/ON**

Este parámetro le permite seleccionar si al cambiar de Patch o de Set de Percusión, se guardarán (ON) o no (OFF) los sonidos del Patch o del Set de Percusión que estaba en uso previamente.

### • RYTHM EDIT KEY

**<Source> La Fuente para La Edición de los Tones de Percusión - PANEL/PANEL&MIDI**

Este parámetro le permite ajustar si los Tones de Percusión a editar se seleccionan mediante los controles del JV-1080 (PANEL) o mediante las teclas del teclado MIDI conectado a la unidad (PANEL&MIDI).

**PANEL:**

Puede seleccionar los Tones de Percusión sólo mediante los botones TONE SELECT del JV-1080.

**PANEL&MIDI:**

Puede seleccionar los Tones de Percusión mediante los botones TONE SELECT del JV-1080 y también mediante las teclas correspondientes del teclado MIDI conectado al JV-1080 (pág. 34).

## ■ Efectuar los Ajustes para MIDI (MIDI)

Se utiliza esta prestación para efectuar los ajustes para los canales de recepción MIDI y para los controladores. La pantalla que se muestra depende del modo en que estaba antes de pulsar el botón [SYSTEM].

### • PERFORM MIDI (Performance MIDI)

Al pulsar [SYSTEM] mientras está en el modo Performance, se mostrará esta pantalla.

### <Control Channel> Control de Canal - 1 a 16/OFF

Se utiliza este parámetro para ajustar el canal para un Performance cuyas Partes están en otros canales. Si este canal es igual al canal de recepción de cualquiera de las Partes, el cambio de Performance tiene prioridad. Si está ajustado en "OFF," no se recibe ningún mensaje.

*\* Se ajustan los canales MIDI para las Partes mediante los parámetros de Performance.*

### <Clock> Clock Source - INT/MIDI

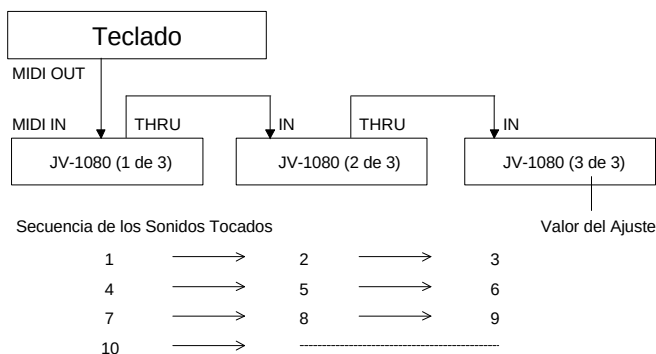
Al controlar los parámetros de los Tones o del EFX (como por ejemplo, el Tiempo del Delay o la Frecuencia del LFO) mediante el reloj de tempo, este parámetro seleccionará si se utiliza el reloj incorporado en la unidad (INT) o el reloj del aparato MIDI externo (MIDI).

*\* Se determina el reloj de tempo interno por el parámetro Tempo Por Defecto del Performance Común (pág. 57). No obstante, no se envía este reloj de tempo mediante MIDI OUT.*

### <Stack> Stack - OFF/1 de 2/2 de 2/1 de 3/.../8 de 8

La función Stack le permite combinar dos o más unidades JV-1080 y, así, aumentar el número de sonidos que pueden sonar simultáneamente. Puede conectar y utilizar hasta ocho unidades.

### [El Uso de Tres Unidades Conectadas]



Cuando está ajustada en "OFF," se desactiva la función Stack y cada JV-1080 hace sonar en secuencia todos los mensajes de nota que recibe.

*\* La función Stack no funciona con los Patches o con los Tones de Percusión para los cuales han sido activadas las funciones Solo y Portamento.*

El primer JV-1080 de la cadena hace sonar los Sets de Percusión y el segundo hace sonar los Patches para los cuales han sido activadas las funciones Solo y Portamento.

## ● PATCH MIDI

Al pulsar [SYSTEM] mientras está en el modo Patch, se mostrará esta pantalla.

---

Página 67 del manual en inglés

### <Receive Channel> Canal de Recepción del Patch - 1 a 16

Se utiliza esta prestación para ajustar el canal de recepción MIDI en el modo Patch Play.

### <Clock> Clock Source - INT/MIDI

Al controlar los parámetros de los Tones o del EFX (como por ejemplo, el Tiempo del Delay o la Frecuencia del LFO) mediante el reloj de tempo, este parámetro seleccionará si se utiliza el reloj incorporado en la unidad (INT) o el reloj del aparato MIDI externo (MIDI).

*\* Se determina el reloj de tempo interno por el parámetro Tempo Por Defecto del Performance Común (pág. 57). No obstante, no se envía este reloj de tempo mediante MIDI OUT.*

### <Stack> Stack - OFF/1 de 2/2 de 2/1 de 3/.../8 de 8

La función Stack le permite combinar dos o más unidades JV-1080 y, así, aumentar el número de sonidos que pueden sonar simultáneamente. Vea la descripción de la función Performance MIDI Stack.

## ● GM MODE MIDI

Al pulsar [SYSTEM] mientras está en el modo GM, se mostrará esta pantalla.

### <Clock> Clock Source - MIDI

Se utiliza esta función para controlar mediante el reloj MIDI de un aparato externo los parámetros EFX (como por ejemplo el Tiempo de Delay). En el modo GM, esta función

siempre está ajustada a "MIDI." No obstante, si no llegan mensajes de reloj MIDI, se controlan los parámetros en relación a un cálculo que convierte la duración de las notas en lo que durarían si el tempo fuera 120 bpm.

### <Stack> Stack - OFF/1 de 2/2 de 2/1 de 3/.../8 de 8

La función Stack le permite combinar dos o más unidades JV-1080 y, así, aumentar el número de sonidos que pueden sonar simultáneamente. Vea la descripción de la función Performance MIDI Stack.

## ● SYS-EXC MIDI (MIDI Sistema Exclusive)

Los mensajes de datos de Performance y de Patch específicos a ciertos aparatos se denominan mensajes "exclusive" o mensajes SysEx. Se utiliza esta función para ajustar como el JV-1080 intercambia los mensajes SysEx con aparatos MIDI externos.

### <Unit#> El Número de Unidad - 17 a 32

Al intercambiar mensajes SysEx, este ajuste asegurará la compatibilidad de la unidad con el número ID del aparato exterior.

### <Rx.Exc> Recibir Sistema Exclusive - ON/OFF

Este ajuste determina si se reciben los mensajes SysEx desde un aparato externo (ON) o no (OFF).

### <Tx.Exec> Transmitir Sistema Exclusive - OFF/ON

Cuando un parámetro de Patch o de Set de Percusión ha sido cambiado, este ajuste determina si se envía esta información como un mensaje SysEx (ON) o no (OFF).

### <Rx.GM> Recibir Mensaje GM - OFF/ON

Este ajuste determina si se reciben los mensajes MIDI GM desde un aparato externo (ON) o no (OFF).

*\*Si desea reproducir un score GM o si desea que el JV-1080 cambie automáticamente al modo GM, ajuste Recibir Mensaje GM a "ON."*

## • CONTROL SOURCE

### <Tap> Fuente de Control Tap - OFF/HOLD - 1/SOST/SOFT/HOLD-2

Este ajuste determina qué información de pedal se utilizará para controlar el tempo del reloj MIDI cuando éste se determina por la frecuencia con que se pisa el pedal.

#### OFF:

No hay control

#### HOLD-1:

Hold 1 (Cambio de Control nº 64)

#### SOST:

Sostenuto (Cambio de Control nº 66)

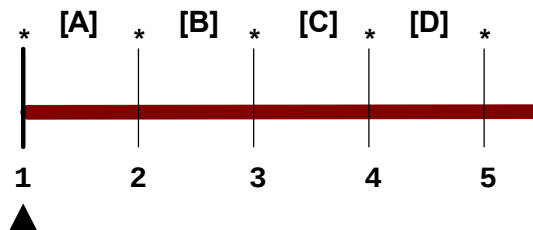
#### SOFT:

Pedal soft (Cambio de Control nº 67)

#### HOLD-2:

Hold 2 (Cambio de Control nº 69)

Cuando utilice Tap Control Source, para determinar qué es lo que se reconoce como duración de una negra, se calcularán los intervalos de tiempo de la forma mostrada a continuación.



Inicio

\* : La frecuencia con la que se pulsa el pedal

Primero: no ocurre nada

Segundo: intervalo de A

Tercero: un promedio de los intervalos de A y de B

Cuarto: un promedio de los intervalos de C, B y de A

Quinto: un promedio de los intervalos de D, C, B y de A

A partir de la quinta pisada, el valor siempre será un promedio de las cuatro pisadas anteriores.

*\* Nota; no obstante, si el valor del intervalo actual causa una reducción en el tempo de más de un 10%, la unidad iniciará un nuevo juego de promedios (igual a la segunda pisada mostrada antes).*

### <Hold> Fuente de Control Hold - OFF/HOLD - 1/SOST/SOFT/HOLD-2

Cuando utilice el pedal para mantener (hold) los parámetros de sonido, este ajuste determinará qué información de pedal se utilizará para controlar la función.

### <Peak> Fuente de Control Pico - OFF/HOLD - 1/SOST/SOFT/HOLD-2

Cuando utilice el pedal para mantener los valores máximos de los parámetros de sonido, este ajuste determinará qué información de pedal se utilizará para controlar la función. Los ajustes son idénticos a los de la Fuente de Control Tap.

*\* Si cada Fuente de Control ha sido ajustada en "HOLD-1," debe ajustar Hold 1 para la Recepción MIDI en "ON." Si ha sido ajustada en "SOFT," "SOST" o "HOLD-1," debe ajustar Cambio de Control para la Recepción MIDI (pág. 68) en "ON."*

---

Página 68 del manual en inglés

## • RECEIVE MIDI

### <P.C Bnk C.C Vol Hld Bnd Mod Aft> - OFF/ON

Este ajuste determina si se reciben los mensajes MIDI de cada tipo (ON) o no (OFF).

**P.C:** Cambio de Programa

**Hld:** Hold1

**Bnk:** Selección de Banco

**Bnd:** Bender

**C.C:** Cambio de Control

**Mod:** Modulación

**Vol:** Nivel de Volumen

**Aft:** Aftertouch

## • CONTROL ASSIGN 1

### <Control 1> Fuente 1 de Control de Sistema - CC00 a CC95/BENDER/AFTERTOUCH

### <Control 2 > Fuente 2 de Control Sistema - CC00 a CC95/BENDER/AFTERTOUCH

Estas funciones ajustan los dos Controladores para hacer que cambien a tempo real los parámetros de Tone y de EFX. Puede asignar un número de Cambio de Control (0 a 95), Bender o Aftertouch.

Los Patches y los Performances también disponen de ajustes de Controlador. Al seleccionar "SYS-CTRL1," se utilizará el Controlador ajustado mediante la Fuente 1 de Control de Sistema. De la misma manera, al seleccionar "SYS-

CTRL2," se utilizará el Controlador ajustado mediante la Fuente 2 de Control de Sistema.

*\* Si utiliza un Controlador para el cual el interruptor Recepción MIDI, un parámetro de sistema, ha sido ajustado en "OFF," no tendrá efecto alguno.*

*\* Se ajustan los parámetros de Tone a cambiar mediante el Destino del Control de Patch (pág. 49). Se predeterminan los parámetros EFX según el tipo de EFX (pág. 83).*

*\* Los mensajes de Cambio de Control contienen funciones predeterminadas pero, el JV-1080 puede asignar y utilizar funciones diferentes a éstas. No obstante, debe tener en cuenta que este tipo de uso no es de conformidad con el funcionamiento de mensajes Cambio de Control prescrito por el estándar MIDI.*

## ● CONTROL ASSIGN 2

### <Volume> Fuente de Control Nivel de Volumen - VOLUME/VOL+EXP

Este ajuste hace que el nivel de volumen de los Patches y de las Partes de los Performances cambie en relación a los mensajes de Cambio de Control.

#### VOLUME:

Se efectúa el cambio sólo mediante mensajes de Nivel de Volumen (Cambio de Control n° 7.)

#### VOL+EXP:

Se efectúa el cambio mediante la combinación de los mensajes de Nivel de Volumen y de Expresión (Cambio de Control n° 11.)

### <Aftertouch> Fuente Aftertouch - CH-AFTER/POLY-AFTER/CH&POLY

Aftertouch es una función con la que, al pulsar una tecla con mayor fuerza después de haberla ya pulsado, se proporciona vibrato, desplazamiento de afinación y otros cambios al sonido. Este ajuste le permite seleccionar el tipo de aftertouch a recibir.

#### CH-AFTER:

Se recibe sólo Aftertouch de Canal. (con Aftertouch de Canal, se aplica el mismo efecto a todas las notas enviadas mediante el mismo canal MIDI.)

#### POLY-AFTER:

Se recibe sólo Aftertouch Polifónico. (Con Aftertouch Polifónico, se aplica cada efecto separadamente para cada tecla individual.)

#### CH&POLY:

Se recibe Aftertouch de canal y Aftertouch Polifónico.

## ■ Ajustar la Afinación (TUNE)

Estos ajustes le permiten afinar la unidad o afinar con precisión las notas de la escala.

La pantalla que se muestra depende del modo en que estaba antes de pulsar el botón [SYSTEM].

### ● TUNE

#### <Master Tune> La Afinación General - 427.4 a 452.6

Esta función permite ajustar la afinación general para el JV-1080. Se muestra como valor la frecuencia para la tecla A4.

#### <Scale Tune> El Interruptor Scale Tune --OFF/ON

Se utiliza esta función para seleccionar si se aplica la función Afinación de Escala (ON) o no (OFF).

#### La Función Afinación de Escala

La Afinación de Escala es una función que se usa para afinar con precisión cada nota desde C hasta B. Al afinar las notas de una octava, cambiarán también las notas de las demás octavas. Mediante los ajustes de la Afinación de Escala puede ajustar varias afinaciones de escala que no sean temperamento justo.

#### Temperamento Justo

Con este sistema de afinación, se divide la octava en 12 partes iguales. Éste es el sistema de afinación más utilizado en la Música del Occidente. Cuando el Interruptor Scale Tune está ajustado en "OFF," el JV-1080 utiliza temperamento justo.

#### Temperamento Puro (C es la Tónica)

Los tres acordes fundamentales suenan de forma más bella en comparación con temperamento justo. No obstante, puede obtener este efecto sólo en una tonalidad y la transposición hace que los acordes suenen de forma ambigua. Aquí presentamos algunos ajustes de muestra que tienen C como tónica.

#### La Escala Arabe

En esta escala, E y B son un cuarto de tono más grave y C#, F# y G# son un cuarto de tono más agudo que en la afinación temperamento justo. Los intervalos de G a B, C a E, F a G#, A# a C# y D# a F# disponen de una tercera neutra (el intervalo entre una tercera mayor y una tercera menor). Mediante el JV-1080, Ud. puede disfrutar de la escala Arabe en tres tonalidades - G, C y F.

| Nota | Temperamento Justo | Temperamento Puro | Escala Arabe |
|------|--------------------|-------------------|--------------|
| C    | 0                  | 0                 | -6           |
| C#   | 0                  | -8                | +45          |
| D    | 0                  | +4                | -2           |
| D#   | 0                  | +16               | -12          |
| E    | 0                  | -14               | -51          |
| F    | 0                  | -2                | -8           |
| F#   | 0                  | -10               | +43          |
| G    | 0                  | +2                | -4           |
| G#   | 0                  | +14               | +47          |
| A    | 0                  | -16               | 0            |
| A#   | 0                  | +14               | -10          |
| B    | 0                  | -12               | -49          |

## • PART SCALE

Al pulsar el botón [SYSTEM] mientras está en el modo Performance, se mostrará esta pantalla.

### Afinación de Escala C a B -63 a +63 [PALETTE]

Se utiliza esta función para ajustar la afinación de cada nota para la Parte de performance actual. El ajuste funciona por incrementos de un cent (1/100 de un semitono). Hay dos pantallas - una para las teclas negras y otra para las blancas.

## • PATCH SCALE

Al pulsar el botón [SYSTEM] mientras está en el modo Patch, se mostrará esta pantalla.

### Afinación de Escala C a B -63 a +63 [PALETTE]

Se utiliza esta función para ajustar la afinación de cada nota para el Patch actual. El ajuste funciona por incrementos de un cent (1/100 de un semitono). Hay dos pantallas - una para las teclas negras y una para las blancas.

*\* Al pulsar cualquier tecla de C a B en el teclado MIDI, se desplazará el cursor a la tecla seleccionada.*

## ■ Utilizar los Controles del JV-1080 para Hacer Sonar los Sonidos de Muestra (PREVIEW)

Aunque no haya ningún teclado MIDI conectado al JV-1080, Ud. podrá hacer sonar los sonidos de muestra pulsando el control VOLUME. Los ajustes que efectúe aquí determinan de que forma se hace sonar los sonidos de muestra.

## • PREVIEW MODE

<Mode> El Modo Visión Previa de los Sonidos - SINGLE/CHORD

Se utiliza esta función para determinar de que forma se hace sonar los sonidos de muestra. Al ajustarla a 'SINGLE,' se hará sonar los sonidos de forma secuencial, es decir, uno por uno. Al ajustarla en 'CHORD,' se hará sonar todos los sonidos a la vez. Se ajusta el sonido en sí mediante la función Preview Key.

## • PREVIEW KEY

<Note 1-4> La Visión Previa de Tecla Set 1 a 4 - C-1 a G9

Se utiliza esta función para ajustar la afinación y los números de nota de los sonidos de muestra. Puede ajustar hasta cuatro sonidos.

## • PREVIEW VELOCITY

<Note 1-4> La Velocidad de la Visión Previa Set 1 a 4 - 1 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen de los sonidos de muestra con ajustes separados para las notas 1 - 4.

# 5. Modo Utility

Puede entrar en el modo Utility desde cualquier otro modo simplemente pulsando el botón [UTILITY]. El modo Utility le permite efectuar operaciones como, por ejemplo, escribir datos editados en la memoria, copiar datos o enviar datos a otro aparato. Además, aunque Ud. cambie más adelante a otro modo, los parámetros ajustados aquí quedarán en vigor.

Aquí explicaremos cómo moverse por el modo Utility.

1. Para que se ilumine el indicador y se muestre la pantalla menú, pulse [UTILITY].

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Pulse el botón FUNCTION SELECT debajo de la pantalla a la izquierda.

2. Para recobrar la pantalla Parameter Screen para el ítem del menú seleccionado, pulse el botón FUNCTION SELECT que corresponde a la posición de los ítems de la pantalla menú. Otra manera de llegar al ajuste de parámetro es utilizar los botones [<]/[>] para desplazar el cursor y hacer que el ítem del menú deseado se

encienda y se apague de forma intermitente y a continuación, pulsar el botón [ENTER].

3. Para desplazar el cursor a la posición deseada, utilice los botones [<]/[>] y a continuación, para cambiar el valor, utilice el control VALUE o los botones [INC]/[DEC]. (Se explica detalladamente los ajustes para cada ítem.)
4. Se muestra en la esquina derecha de la pantalla Parameter Settings el mensaje "[Press ENTER]". Después de efectuar el ajuste, para que entre en efecto, pulse [ENTER]. Al finalizar la operación, se mostrará el mensaje "COMPLETE."

*\* Si desea parar una operación en ejecución, pulse el botón [EXIT].*

*\* Si Ud. pulsa [UTILITY] mientras está en el modo GM, se muestra sólo una pantalla Ajuste GM. Para más detalles acerca de este tema, vea "Capítulo 4 - Otras Funciones del JV-1080 (pág. 76).*

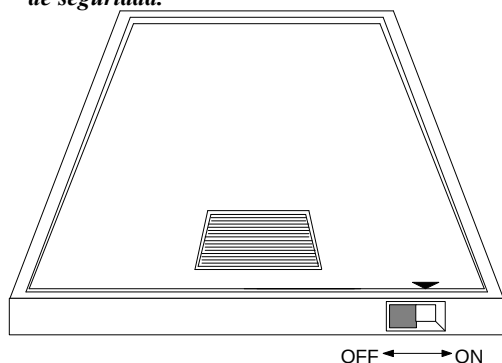
## ■ Guardar los Datos que ha Creado (WRITE)

Se utiliza esta función para escribir datos en la memoria del Usuario de la unidad o en una tarjeta DATA. La pantalla que se muestra depende de en qué modo estaba antes de pulsar el botón [UTILITY].

*\* Si desea escribir datos en la Memoria del Usuario, primero asegúrese de que la función Internal Protect (pág. 72) está ajustada en "OFF." Si la deja activada, al intentar escribir los datos, se mostrará la siguiente pantalla.*

Para cancelar, pulse [EXIT]. Al pulsar [UTILITY], se escribirán los datos a la fuerza.

*\* Si desea escribir datos en una tarjeta DATA, primero introduzca la tarjeta DATA en la abertura tarjeta DATA y asegúrese de que el interruptor de seguridad de la tarjeta DATA está desactivado. Después de escribir los datos, para evitar la pérdida de los mismos, vuelva a activar el interruptor de seguridad.*



Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Performance...

## ● PERFORM WRITE (Performance Write)

Se utiliza esta función para escribir en la memoria los datos de Performance contenidos en el área provisional. Para seleccionar el Número de Performance ("Número") para el destino de la escritura, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre de Performance del destino de la escritura  
Número de Performance del destino de la escritura  
(USR= Memoria del Usuario, CRD= Tarjeta DATA)

Se muestra entre paréntesis el nombre del Performance seleccionado.

Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Patch...

## ● PATCH WRITE

Se utiliza esta función para escribir en la memoria los datos de Patch contenidos en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre de Performance del destino de la escritura  
Número de Performance del destino de la escritura  
(USR= Memoria del Usuario, CRD= Tarjeta DATA)

Para seleccionar el Número de Patch ("Número") para el destino de la escritura, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

Se muestra entre paréntesis el nombre del Patch seleccionado.

**Si desea comprobar el sonido del Patch de destino de la escritura...**

Al efectuar una operación de escritura de Patch, si pulsa [UTILITY] antes de efectuar la operación, se mostrará la pantalla Patch Compare. Patch Write es la única operación que le permite hacer esto. Cuando ya se muestra esta pantalla, Ud. puede hacer sonar el teclado MIDI para comprobar el sonido del Patch de destino de la escritura. Esta útil prestación puede ayudarle a prevenir que escriba encima de un Patch importante (borrándolo). También, mientras está en esta pantalla, puede cambiar de Patch. Para volver a la pantalla Patch Write, pulse [UTILITY].

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre de Performance del destino de la escritura  
Número de Performance del destino de la escritura  
(USR= Memoria del Usuario, CRD= Tarjeta DATA)

*\* Dése cuenta de que el sonido producido en la pantalla Compare no es siempre igual al sonido producido en el modo Play.*

## Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Rythm Set...

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre de Performance del destino de la escritura  
Número de Performance del destino de la escritura  
(USR= Memoria del Usuario, CRD= Tarjeta DATA)

### ● RYTHM WRITE (Rhythm Set Write)

Se utiliza esta función para escribir en la memoria los datos de Rhythm Set contenidos en el área provisional.  
Para seleccionar el Número del Set de percusión ("Número") para el destino de la escritura, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.  
Se muestra entre paréntesis el nombre del Patch seleccionado.

## ■ Copiar Datos (COPY)

Se utiliza esta función para copiar el Patch de Performance o el Set de percusión en el área provisional. La pantalla que se muestra depende de en qué modo estaba antes de pulsar el botón [UTILITY].

## Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Performance...

Nombre del Performance

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Parte de la fuente de la Copia Parte del destino de la Copia (el área provisional)  
fuente de la Copia  
TEMP: Performance en el área provisional  
USR: Performance en la Memoria del Usuario  
CRD: Performance en una Tarjeta DATA  
PRA/PRB: Performance Preset A/B

### ● PERFORM PART COPY (Performance Part Copy)

Se utiliza esta función para copiar los ajustes de una Parte de Performance a otra Parte de Performance en el área provisional.

Para seleccionar la fuente de la copia ("Source"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP. Para seleccionar la Parte ("Part") para la fuente de la copia y para el destino de la copia, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

Se muestra entre paréntesis el nombre del Performance seleccionado.

### ● PERFORM FX COPY (Performance Effect Copy)

Se utiliza esta función para copiar en otro Performance en el área provisional los ajustes de un Efecto ya contenido en la memoria. También puede copiar ajustes de Efectos de Patch. Para seleccionar la fuente de la copia ("Source"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

Para seleccionar el número de la fuente de la copia ("Number"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre de la Fuente de la Copia  
Número de la Fuente de la Copia  
USR: Memoria del Usuario  
CRD: Tarjeta DATA  
PRA/PRB: Preset A/C  
GM: Preset D  
Fuente de la Copia  
PERFORM: ajustes de los Efectos de Performance  
PATCH: ajustes de los Efectos de Patch

Se muestra entre paréntesis el nombre del Performance o del Patch seleccionado.

## Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Patch...

### ● PATCH TONE COPY

Se utiliza esta función para copiar los ajustes de un Tone de patch en otro Tone de patch contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre del Patch  
Tone de la fuente de la Copia Tone del destino de la Copia (el área provisional)  
fuente de la Copia  
TEMP: Patch en el área provisional  
USR: Patch en la Memoria del Usuario  
CRD: Patch en una Tarjeta DATA  
PRA/PRB: Patch Preset A/B  
GM: Patch en Preset D

Para seleccionar la fuente de la copia ("Source"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP. Para seleccionar el Tone ("Tone") para la fuente de la copia y para el destino de la copia, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

Se muestra entre paréntesis el nombre del Patch seleccionado.

### ● PATCH FX COPY (Patch Effect Copy)

Se utiliza esta función para copiar en otro Patch en el área provisional los ajustes de un Efecto ya contenido en la memoria. También puede copiar ajustes de Efectos de Performance.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre de la Fuente de la Copia  
Número de la Fuente de la Copia  
USR: Memoria del Usuario  
CRD: Tarjeta DATA  
PRA/PRB: Preset A/C  
GM: Preset D  
Fuente de la Copia  
PERFORM: ajustes de los Efectos de Performance  
PATCH: ajustes de los Efectos de Patch

Para seleccionar la fuente de la copia ("Source"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

Para seleccionar el número de la fuente de la copia ("Number"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP. Se muestra entre paréntesis el nombre del Performance o del Patch seleccionado.

Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Rhythm Set...

## • RHYTHM KEY COPY

Se utiliza esta función para copiar los ajustes de un Rhythm Key en otro Rhythm Key contenido en el área provisional.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Nombre del Set de Percusión  
Tecla de la fuente de la Copia (B1 a D7) Tecla del destino de la Copia (el área provisional)  
fuente de la Copia  
TEMP: Set de percusión en el área provisional  
USR: Set de percusión en la Memoria del Usuario  
CRD: Set de Percusión en una Tarjeta DATA  
PRA/PRB: Set de Percusión Preset A/C  
GM: Set de Percusión (GM) en Preset D

Para seleccionar la fuente de la copia ("Source"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP. Para seleccionar las teclas ("Tecla") para la fuente de la copia y para el destino de la copia, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC], los botones SOUND GROUP o las teclas del teclado.

## ■ Inicializar los datos (INICIALIZE)

Se utiliza esta función para volver los parámetros de Patch, de Performance y de los Sets de percusión localizados en el área provisional a sus valores estándar y a sus datos por defecto de fábrica. Debido a que se inicializan sólo los datos contenidos en el área provisional, al efectuar la operación de Inicialización, no se verán afectados los datos escritos en la memoria.

Existen dos métodos para efectuar la Inicialización (Modo):

### DEFAULT (por defecto):

Se cambian todos los valores de todos los parámetros contenidos en el área provisional a sus valores estándar.

### PRESET:

Se cambian sólo los datos contenidos en el área provisional a los valores contenidos en la Memoria del Usuario ajustados en fábrica (es decir, afecta a los ítems que disponen de los mismos Números de Programa). No obstante, se da a los Patches, como por ejemplo, aquellos contenidos en las placas de expansión cuyos números son más altos que 128, los valores del USER: 128.

Para efectuar el ajuste de Modo en las respectivas pantallas, debe utilizar el control VALUE o los botones [INC]/[DEC].

Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Performance...

## • PERFORM INIT (Inicializar el Performance)

Se utiliza esta prestación para inicializar los datos del Performance recuperados del área provisional.

Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Patch...

## • PATCH INIT (Inicializar el Patch)

Se utiliza esta prestación para inicializar los datos del Patch recuperados del área provisional.

Al pulsar [UTILITY] mientras está en el modo Rhythm Set...

## • RHYTHM KEY INIT (Inicializar los Tones de percusión)

Se utiliza esta prestación para inicializar los datos de los Tones de Percusión en el Set de Percusión asignados a teclas específicas recuperados del área provisional.

*\* Para seleccionar las teclas a inicializar, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o las teclas (B1 a D7).*

## • RHYTHM SET INIT (Inicializar el Set de percusión)

Se utiliza esta función para inicializar los datos del Set de Percusión recuperado del área provisional.

## ■ Proteger los Datos (PROTECT)

"Proteger" significa evitar escribir en el JV-1080 y, así, prevenir la pérdida de datos importantes.

## • WRITE PROTECT (Protección de Escritura)

<Internal> La Protección Interna - OFF/ON

Se utiliza esta función para evitar que se escriba encima del contenido de la Memoria del Usuario. Se activa esta función ajustándola en "ON" y se desactiva ajustándola en "OFF." Al encender la unidad, esta función siempre estará activada.

*\* Cuando esté escribiendo datos para los Patches en la Memoria del Usuario desde una tarjeta DATA o desde el área provisional, deberá ajustar esta función a "OFF."*

<Exclusive> La Protección Exclusive - OFF/ON

Se utiliza esta función para evitar que se escriba un mensaje Exclusive (SysEx) procedente de un aparato MIDI externo encima del contenido de la Memoria del Usuario o de una tarjeta DATA. Se activa esta función ajustándola en "ON" y se desactiva ajustándola en "OFF." Al encender la unidad, esta función siempre estará desactivada.

*\* Cuando la Protección Exclusive esté ajustada en "OFF," aunque la Protección Interna esté ajustada en "ON," podrá escribir encima de los datos de la memoria interna mediante un mensaje SysEX.*

## ■ Utilizar una Tarjeta DATA (CARD)

Se utiliza esta función para copiar en una tarjeta DATA los datos contenidos en el JV-1080 o para intercambiar datos entre el JV-1080 y una tarjeta DATA.

Página 73 del manual en inglés

### FORMAT:

Inicializa una tarjeta DATA para el uso con el JV-1080.

### RENAME:

Cambia el nombre de la tarjeta DATA.

### COPY:

Copia en la Memoria del Usuario los datos de la tarjeta DATA o, en la tarjeta DATA, los datos de la Memoria de Usuario.

### SWAP:

Intercambia los datos contenidos en la tarjeta DATA y en la Memoria del Usuario.

Cuando Ud. utilice FUNCTION SELECT o los botones [←]/[→] para seleccionar un ítem del menú y pulse [ENTER], la pantalla cambiará a la pantalla del ítem del menú que ha seleccionado.

## ● FORMAT

Se utiliza esta función para formatear (inicializar) una tarjeta DATA nueva o una tarjeta DATA que ha sido utilizada previamente con una unidad diferente, con lo cual se permite su uso con el JV-1080. Al formatear una tarjeta DATA, podrá darle un nombre compuesto por hasta 12 caracteres. Debe utilizar el mismo procedimiento que utiliza para cambiar el nombre de un Patch.

### Los Caracteres Disponibles:

Espacio, A a Z, a a z, 0 a 9, + - \* / + ? < > () [] {} : ; , . ' ' % & \$ Ψ @ \_ etc.

Si la tarjeta disponía de otro nombre, se muestra este nombre entre paréntesis.

## ● RENAME

Se utiliza esta función para reemplazar el nombre existente de la tarjeta DATA. Puede dar a la tarjeta un nombre nuevo que consista en hasta 12 caracteres. El procedimiento es el mismo que el que se utiliza para dar un nombre a una nueva tarjeta.

Se muestra entre paréntesis el nombre antiguo de la tarjeta DATA.

## ● CARD COPY

Se utiliza esta función para copiar en una tarjeta DATA los datos contenidos en la Memoria del Usuario. También puede utilizarla para copiar en la Memoria del Usuario los datos contenidos en una tarjeta DATA.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Tipo de Datos

ALL: Todos los Performances, Patches y Sets de Percusión

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

## ● CARD FUNCTION

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Se muestran cuatro ítems del menú para la tarjeta DATA.

RHYTHM: Set de percusión

Fuente de la Copia Destino de la Copia

USR: Memoria del Usuario Método de Copiar

CRD: Tarjeta DATA ADAPT DIRECT

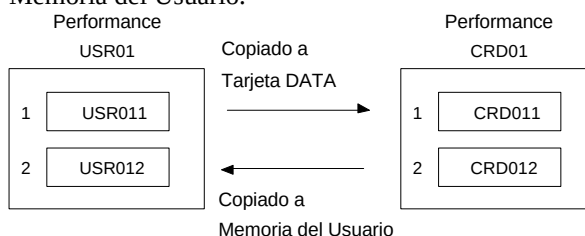
Para seleccionar el tipo de datos ("Source"), la fuente de la copia, el destino ("Group") y el método para copiar, utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

El JV-1080 puede almacenar en la Memoria del Usuario 128 Patches, 32 Performances y dos Sets de Percusión. No obstante, puede almacenar en una tarjeta DATA M-256E, 64 Patches, 16 Performances y un Set de Percusión. Como puede ver, el M-256E dispone sólo de la mitad de espacio de almacenamiento que la Memoria del Usuario. Esto significa que al intercambiar datos con el M-256E, se copiarán los datos contenidos en la Memoria del Usuario en la primera mitad (USR-HALF1) y en la segunda mitad (USR-HALF2). Al seleccionar "ALL" como fuente, se utilizarán los siguientes métodos para copiar.

Existen dos métodos para copiar - ADAPT y DIRECT. El método para copiar los Patches seleccionados para las Partes del Performance varía según el ajuste.

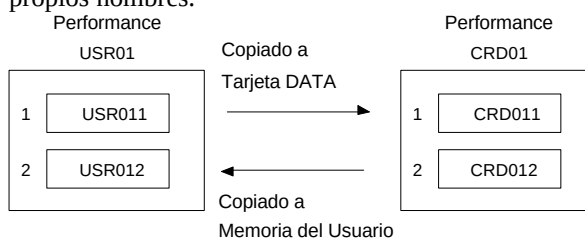
### ADAPT:

Los Patches seleccionados para las Partes se almacenan como "CRD" en las tarjetas DATA y como "USR" en la Memoria del Usuario.



### DIRECT:

Los Performances se almacenan como "CRD" en las tarjetas DATA y como "USR" en la Memoria del Usuario pero los Patches seleccionados para las Partes se almacenan bajo sus propios nombres.



*\* Si ha seleccionado "ALL" como Fuente, debe darse cuenta de que si copia en USR-HALF1 un Performance que utiliza un Patch de la segunda mitad (nº 65 a 128), no se guardan en la tarjeta DATA M-256E los Patches de la segunda mitad. Similarmente, si copia en USR-HALF2 un Performance que utiliza un Patch de la primera mitad (nº 1 a 64), no se guardan en la tarjeta DATA M-256E los Patches de la primera mitad.*

## ● CARD SWAP

Se utiliza esta función para intercambiar los datos de Patch, Performance y Set de Percusión contenidos en la Memoria del Usuario con los datos correspondientes contenidos en la Tarjeta DATA.

Tipo de Datos

ALL: Todos los Performances, Patches y Sets de Percusión

PERFORM: Performance

PATCH: Patch

RHYTHM: Set de percusión

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Datos a Intercambiar Método de intercambio

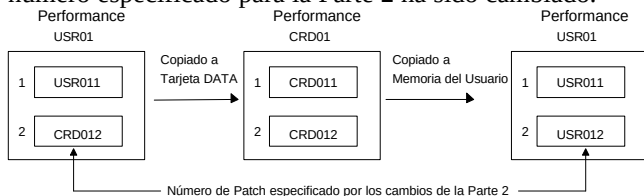
USR: Memoria del Usuario Método para Copiar

CRD: Tarjeta DATA ADAPT DIRECT

\* Para más información acerca de cómo ajustar los parámetros, vea **CARD COPY**.

Página 74 del manual en inglés

Si entonces, Ud. copia los datos contenidos en la tarjeta DATA a la Memoria del Usuario, se almacena el Performance en la Memoria del Usuario como USR01 y la Parte 1 como USR012. No obstante, se almacena la Parte 2 como USR011. Esto significa que aunque el número del Performance es igual al número de los datos originales, el número especificado para la Parte 2 ha sido cambiado.



Si desea almacenar en la Memoria del Usuario datos tal como son, debe seleccionar DIRECT como método para copiar o efectuar un Volcado General.

## ■ Copiar una Gama Específica de Datos (BLOCK COPY)

Se utiliza esta función para definir y copiar un segmento de un Performance, un Patch o un Set de percusión.

Tipo de Datos

PERFORM

PATCH

RHYTHM

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Gama de la Fuente de la Copia Gama del Destino de la Copia

USR: Memoria del Usuario USR: Memoria del Usuario

CRD: Tarjeta DATA CRD: Tarjeta DATA

PRA a PRC: Preset A a C

GM: Preset D (Mapa de Tone GM)

XPA a XPD: Placa de Expansión A a D

## ● BLOCK COPY

Para seleccionar el tipo de datos ("Mode") y la gama de los datos a copiar ("Block"), utilice el control VALUE, los botones [INC]/[DEC] o los botones SOUND GROUP.

\* Si Ud. intenta efectuar el procedimiento cuando la cantidad de datos sobrepasa la del destino de la copia, se muestra el siguiente mensaje.

## ¡Importante!

El JV-1080 permite combinar los datos de la Memoria del Usuario con los datos de la tarjeta DATA para crear Performances. No obstante, si ajusta el método de Copiar a ADAPT y, a continuación, intenta copiar los datos en la tarjeta DATA desde la Memoria del Usuario o viceversa, puede ocurrir lo siguiente.

Ejemplo:

Digamos que existe un Performance denominado USR01 que especifica un Patch que utiliza URS012 para la Parte 1 y CRD011 para la Parte 2. Al copiar desde la Memoria del Usuario a la tarjeta DATA, este Performance se almacenará en la tarjeta DATA como CRD01. De este modo, se almacena el Patch Parte 1 como CRD012 y la Parte 2 (sin cambio) como CRD011.

Block Copy range is Overflow

(La gama de la copia del Volcado Sobrepasa el Límite)

Si esto ocurre, el JV-1080 intenta enviar cada ítem por orden hasta que la fuente de la copia llega a su capacidad máxima.

En el ejemplo presentado antes, existen dieciocho Performances en la fuente de la copia (USER: 11-28) y el primer número en el destino de la copia está ajustado a CRD; 12. No obstante, como pueden almacenarse los Performances en una tarjeta M-256E sólo hasta el local CRD: 16, puede almacenar cinco Performances (CRD: 12-16).

## ■ Enviar Datos a un Aparato Externo (BULK DUMP)

Se utiliza esta función para enviar a un secuenciador o a otro aparato MIDI externo los datos contenidos en el JV-1080 o en una tarjeta. Si utiliza esta función, asegúrese de que el aparato de envío y el aparato de recepción están ajustados al mismo canal MIDI y al mismo número ID (pág. 67).

## ● BULK DUMP (VOLCADO GENERAL)

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Tipo de memoria utilizada para el envío

TMP: el área Provisional

USER: Memoria del Usuario

CARD: Tarjeta DATA

Tipo de datos a enviar

ALL

PERFORMANCE

PATCH

RHYTHM

SYSTEM

Para seleccionar el tipo de memoria y los datos a enviar, utilice el control VALUE y los botones [INC]/[DEC].

Puede enviar los siguientes tipos de datos.

**Cuando seleccione TMP:**

PERFORM: Se envían los Datos para los Performances o para los Patches/Sets de Percusión contenidos en el área Provisional.

**PATCH:** Se envían los datos para los Patches contenidos en el área Provisional.

**RHYTHM:** Se envían los datos para los Sets de percusión contenidos en el área Provisional.

**SYSTEM:** Se envían los datos de Sistema.

**Cuando seleccione USER:**

**ALL:** Se envían todos los datos contenidos en la memoria del usuario.

**PERFORM:** Se envían los Datos para los Performances contenidos en la Memoria del Usuario. No se envían los datos para los Patches/Sets de Percusión.

**PATCH:** Se envían los datos para los Patches contenidos en la Memoria del Usuario.

**RHYTHM:** Se envían los datos para los Sets de percusión contenido en la memoria del usuario.

**Cuando seleccione CARD:**

**ALL:** Se envían todos los datos contenidos en la tarjeta DATA.

**PERFORM:** Se envían los Datos para los Performances contenidos en la tarjeta DATA. No se envían los datos para los Patches/Sets de Percusión.

**PATCH:** Se envían los datos para los Patches contenidos en la tarjeta DATA.

**RHYTHM:** Se envían los datos para los Sets de percusión contenido en la tarjeta DATA.

Mientras el envío está en ejecución, se muestra el siguiente mensaje:

Transmitting \*\*\*\*\* (transmitiendo)

Al finalizar la operación, se mostrará el siguiente mensaje:

COMPLETE (completo)

Si desea parar el envío de datos, pulse [EXIT].

## ■ Volver los Ajustes a los Ajustes Por Defecto de Fábrica (FACTORY DEFAULT)

Se utiliza esta función para volver todos los ajustes a los ajustes por defecto de fábrica.

### ● FACTORY PRESET

Para efectuar la operación y volver todos los datos a los ajustes por defecto de fábrica, pulse [ENTER].

---

*Página 75 del manual en inglés*

## Capítulo 4

### Otras Funciones del JV-1080

Este capítulo explica las diversas maneras de aprovechar el funcionamiento del JV-1080 como, por ejemplo, el uso del modo GM para reproducir los datos de performance, seleccionar sonidos desde un aparato externo y el uso de los efectos incorporados a la unidad.

# 1. Utilizar el JV-1080 en combinación con un DTMS (reproducir los scores GM)

El modo GM permite utilizar el JV-1080 como fuente de sonido para un DTMS (Sistema de Música de Sobremesa). En el modo GM, el JV-1080 puede reproducir los scores GM (datos de performance creados para un generador de sonido GM). Para lograr una expresión musical aún mayor, también puede modificar los ajustes de los diversos parámetros como explicaremos más adelante en este capítulo. La siguiente figura es un ejemplo de como conectar la unidad a un Macintosh.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

## ■ Seleccionar el modo GM

Puede ajustar la fuente de sonido del JV-1080 de forma que sea compatible con el estándar del sistema GM. En el modo GM, se organiza la fuente de sonido esencialmente de la misma forma que en el modo Performance. Se asignan a cada Parte, de 1 a 16, los patches GM y, a la Parte 10, un Set de Percusión.

Si desea seleccionar manualmente el modo GM, pulse [SHIFT] + [PERFORM].

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Como alternativa a este procedimiento, cuando el JV-1080 recibe el mensaje GM System On, entra automáticamente en el modo GM. Por ejemplo, cuando se reproduce mediante un secuenciador un score GM que contiene un mensaje GM System On al principio de la primera canción.

### Mensaje Sistema GM Activado:

Éste es el mensaje MIDI que causa que la fuente de sonido entre en el modo GM e inicializarse con los ajustes apropiados para una fuente de sonido GM.

\* Si se reproduce el score GM desde la mitad de una canción, como el JV-1080 no habrá cambiado al modo GM, es posible que el playback sea incorrecto.

\* Para efectuar un playback correcto del score GM, recomendamos que seleccione manualmente el modo GM.

\* Si el Parámetro de Sistema Recibir Mensaje GM (pág. 67) ha sido ajustado en "OFF," no se reciben los mensajes Sistema GM Activado.

\* En el modo GM, puede efectuar los siguientes ajustes de los parámetros de Sistema para el modo GM independientemente de los modos Patch/Performance/Set de Percusión. Aunque salga del modo GM, se preservarán los valores del Parámetro de Sistema para el modo GM y al volver otra vez al modo GM, se restaurarán.

*Recieve MIDI Page: Todo los datos del interruptor de recepción*

*CONTROL ASSIGN 1 page:*

*Fuente de Control del Sistema 1*

*CONTROL ASSIGN 2 page:*

*Fuente de Control del Nivel de Volumen*

*Aftertouch Source*

*SCALE TUNE page:*

*Interruptor Afinación de la Escala*

\* Cuando el JV-1080 entra en el modo GM, se ajustan automáticamente los siguientes parámetros de sistema a los siguientes ajustes.

*GM MODE MIDI Page:*

*Fuente de Reloj: MIDI*

*SYS-EXC MIDI Page:*

*Recibir Sistema Exclusive: OFF*

*RECEIVE MIDI Page:*

*Recibir Selección de Banco: OFF*

*Al salir del modo GM, se ajustarán estos parámetros de sistema a sus ajustes previos.*

## ■ Inicializar el Modo GM

Para reproducir correctamente un score GM, debe volver a ajustar el JV-1080 a sus ajustes GM básicos. Esta operación se denomina Inicializar el Modo GM y ocurre en las siguientes situaciones.

Cuando la unidad recibe desde un aparato externo un mensaje Sistema GM Activado.

Cuando se ha grabado en los datos de performance un mensaje Sistema GM Activado.

Al encender el JV-1080.

Al efectuar el comando GM setup del modo Utility.

Si Ud. pulsa [UTILITY] mientras está en el modo GM, la pantalla Utility será diferente de la que se muestra en otras situaciones. Se muestra la siguiente pantalla.

\*\*\*PANTALLA\*\*\*

Al pulsar [ENTER], se inicializarán los ajustes del modo GM y al pulsar [EXIT], volverá a la pantalla anterior.

\* Al inicializar el modo GM, se borrarán todos los ajustes anteriores del modo GM.

\* Al inicializar el modo GM, se ajustarán automáticamente los siguientes parámetros a los siguientes valores

*RECEIVE MIDI Page:*

*Recibir Selección de Banco: OFF*

*Otros interruptores de Recepción MIDI: ON*

**CONTROL ASSIGN 1 page:**

**Fuente de Control del Sistema 1: AFTERTOUC**

**CONTROL ASSIGN 2 page:**

**Fuente de Control del Nivel de Volumen: VOL&EXP**

**Fuente de Aftertouch: CH-AFTER**

*Al salir del modo GM, se ajustarán estos parámetros de sistema a sus ajustes previos.*

### Reproducir un score GM

Los datos de performance GM elaborados para playback mediante un sistema GM llevan el logotipo GM. Los datos de Performance que lleven el logotipo GM se denominan datos de Score GM y pueden reproducirse con los mismos resultados mediante cualquier aparato que también lleve el logotipo GM (es decir, cualquier fuente de sonido compatible con el sistema GM). El JV-1080 es una fuente de sonido compatible con el sistema GM y, por lo tanto, puede reproducir correctamente los scores GM.

No obstante, el JV-1080 también dispone de diversas funciones especiales que no forman parte del sistema GM. Es posible que no pueda reproducir, a través de otros sistemas GM, los datos creados mediante estas funciones.

Página 77 del manual en inglés

## 2. Potenciar la Expresión Musical en el modo GM

El JV-1080 proporciona parámetros para cada parte GM que pueden editarse. Al ajustar los parámetros de los efectos y de los sonidos, podrá crear performances musicalmente más expresivos.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Si Ud. efectúa el comando Inicializar, se borran todos estos ajustes.*

### ■ Ajustar los Efectos (EFFECTS)

#### ● OUTPUT

**<Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/EFX/OUTPUT1/OUTPUT2/PATCH [PALETTE]**  
**Nivel de la Salida - 0 a 127 [PALETTE]**

El parámetro Asignación de la Salida determina el destino del envío de cada Parte y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

#### MIX:

Esta función envía el sonido original a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.

#### EFX:

Esta función envía el sonido original a EFX. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb. El destino del Envío del sonido que pasa a través del EFX depende del ajuste de la Asignación de la Salida para PERFORM EFX OUT.

#### OUTPUT1:

Este ajuste envía sólo el sonido original al OUTPUT1.

#### OUTPUT2:

Este ajuste envía sólo el sonido original al OUTPUT2.

#### PATCH:

Se envía el sonido original al destino especificado por la Asignación de la Salida (pág. 45) del Patch seleccionado para la Parte. Los valores del nivel de volumen de la salida,

del nivel de envío del chorus y del nivel de envío de la reverb se multiplican por los valores del Patch ya ajustados.

*\* Si Ud. selecciona OUTPUT 1 o 2 como destino del envío, se ignoran los ajustes del chorus y de la reverb.*

*\* Si Ud. desea utilizar los ajustes de envío de cada Tone, seleccione PATCH. Si selecciona un ajuste que no sea PATCH, se ignoran los ajustes del envío de cada Tone (asignación del envío, nivel de volumen del envío, nivel del envío del chorus/reverb) y se utilizan los ajustes del envío de la Parte.*

**<Chorus> El Nivel del Envío del Chorus - 0 a 127 [PALETTE]**

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Parte enviada al Chorus.

**<Reverb> El Nivel de Envío de la Reverb - 0 a 127 [PALETTE]**

Este parámetro ajusta el nivel de la señal de cada Parte enviada a la Reverb.

#### ● GM EFX TYPE

**<Type> Tipo de EFX**

Este parámetro determina qué tipo de EFX se aplica en el modo GM. Para una descripción de los tipos de EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

#### ● GM EFX PRM (El Parámetro EFX GM)

Esta prestación selecciona el parámetro para los EFX seleccionados mediante el Tipo de EFX. Los parámetros ajustables varían según el EFX seleccionado. Para una descripción de los parámetros del EFX, vea "Capítulo 5 - EFX Multi-Efectos (pág. 83)."

#### ● GM EFX OUT (Salida de los EFX GM)

Este parámetro determina cómo se envía el sonido cuando "EFX" está seleccionado en combinación con la Asignación de la Salida para OUTPUT.

### **<Output Assign> Asignación de la Salida - MIX/OUTPUT1/OUTPUT2**

#### **Nivel de la Salida - 0 a 127**

La Asignación de la Salida determina el destino del envío del sonido EFX y el Nivel de la Salida ajusta el nivel de volumen de la señal enviada.

#### **MIX:**

Este parámetro envía el sonido EFX a MIX OUT. También envía el sonido simultáneamente al Chorus y a la Reverb.

#### **OUTPUT1:**

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT1.

#### **OUTPUT2:**

Este ajuste envía el sonido EFX al OUTPUT2.

*\* Si selecciona OUTPUT1 o OUTPUT2 como destino del envío, se ignoran todos los ajustes del Chorus y de la Reverb.*

### **<Chorus> El Nivel de Envío del Chorus - 0 a 127**

#### **[PALETTE]**

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX al Chorus.

### **<Reverb> El Nivel de Envío de la Reverb - 0 a 127**

#### **[PALETTE]**

Este parámetro ajusta el nivel de la señal enviada desde el EFX a la Reverb.

## **• GM CHORUS**

El efecto de chorus proporciona un sonido más profundo y espacioso.

### **<Rat> Frecuencia del Chorus - 0 a 127**

Este parámetro ajusta la frecuencia de la modulación del efecto de Chorus.

### **<Dpt> La Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Este parámetro ajusta la profundidad de la modulación del efecto del Chorus.

### **<Dly> El Pre delay - 0 a 127**

Este parámetro determina el intervalo de tiempo entre el momento en que se escucha el sonido original y el momento en que se escucha el sonido del efecto. Los valores altos producen delays más largos (y por lo tanto, crean un sonido más "ancho").

### **<Fbk> La Regeneración del Chorus - 0 a 127**

Este parámetro determina la cantidad de sonido de chorus que se vuelve a enviar (regeneración) a la unidad de Chorus. Los valores más altos producen un efecto de Chorus más complejo.

### **<Level> Nivel del Chorus - 0 a 127**

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de Chorus.

### **<Output> La Asignación del Envío del Chorus - MIX/REVERB/MIX+REVERB**

Este ajuste determina cómo se envía el sonido de Chorus.

#### **MIX:**

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT.

#### **REVERB:**

Este ajuste envía el sonido de Chorus a la Reverb.

#### **MIX+REV:**

Este ajuste envía el sonido de Chorus al MIX OUT y a la Reverb.

---

*Página 78 del manual en inglés*

## **• REVERB GM**

El efecto de Reverb simula la reverberación producida en diversos espacios acústicos y añade al sonido un ambiente acústico espacioso.

### **<Type> El Tipo de Reverb**

Este parámetro selecciona el tipo de reverberación.

#### **ROOM1:**

Una Reverb corta y de alta densidad.

#### **ROOM 2:**

Una Reverb corta y de baja densidad.

#### **STAGE1:**

Una Reverb con muchos late reflections.

#### **STAGE 2:**

Una Reverb con un initial reflection pronunciado.

#### **HALL1:**

Una Reverb efervescente.

#### **HALL 2:**

Una Reverb compleja y rica.

#### **DELAY:**

Un delay estándar.

#### **PAN-DELAY:**

Un delay panorámico que desplaza hacia la izquierda y hacia la derecha el sonido reflejado.

### **<Time> La Duración de la Reverb - 0 a 127**

Para los tipos de reverb "ROOM1" hasta "HALL 2," este parámetro ajusta la duración de la Reverb (es decir, el tiempo en que continúa sonando la reverb). Para "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta el tiempo de delay. Los valores más altos proporcionan un ambiente sonoro más espacioso.

### **<Lev> El Nivel de la Reverb - 0 a 127**

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido de la Reverb.

### **<Fbk> La Regeneración de la Reverb - 0 a 127**

Si selecciona "DELAY" o "PAN-DELAY," este parámetro ajusta la cantidad del sonido de delay que se vuelve a enviar a la unidad de Delay. Los valores más altos proporcionan tiempos de delay más largos.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Este parámetro ajusta el punto (la frecuencia) en el cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb.

#### Los Efectos Internos de las fuentes de sonido GM

En este manual, al hacer referencia al "chorus GM" y a la "reverb GM," Ud. habrá llegado a la conclusión de que estos efectos forman parte de la especificaciones General MIDI. Es cierto que las más recientes fuentes de sonido compatibles con el sistema GM disponen de efectos internos como chorus y reverb pero, el uso de estas unidades de efectos no está especificado por las pautas del Sistema General MIDI Nivel 1. Esto significa que es posible que al reproducir mediante otros aparatos GM, los datos de performance creados para el modo GM del JV-1080 no suenen de forma correcta.

### ■ Seleccionar un Patch para cada Parte (PART)

<Number> Número de Patch - 001 a 128 [PALETTE]  
Seleccione un número de patch GM para cada Parte. Se muestra entre paréntesis () el nombre del patch GM seleccionado.

*\* En el modo GM, no es posible seleccionar los Patches User, Card, Preset A - C o Expansion Board.*

### ■ Ajustar la afinación de cada Parte (PITCH)

Se utilizan estos parámetros para ajustar la afinación de cada Parte.

#### ● PITCH

<Pitch Coarse> Afinación General -48 a +48 [PALETTE]  
Este parámetro sube/baja la afinación de una Parte en pasos de un semitono dentro de un límite de +/- 4 octavas. La afinación cambia en relación al ajuste del Patch.

### <Fine> Afinación Precisa -50 a +50 [PALETTE]

Este parámetro sube/baja la afinación de una Parte en incrementos de un cent (1/100 parte de un semitono). Puede afinar la Parte en 1/2 semitono en cada dirección.

### ■ Ajustar la Posición Estereofónica para una Parte (PAN)

Se utiliza esta función para ajustar el Panorama para cada uno de las Partes.

#### ● PAN

<Pan Parte> El Panorama de las Partes - L64 a 0 a 63R

Se utiliza esta función para ajustar el Panorama de cada una de las Partes. L64 es la posición más a la izquierda, 0 es la posición central y 63R es la posición más a la derecha.

*\* También existe un ajuste para el panorama dentro de cada Patch y, por lo tanto, el ajuste del Panorama de la Parte se realiza por la cantidad especificada el ajuste del Panorama del Patch.*

### ■ Ajustar el Nivel de Volumen para cada Parte (LEVEL)

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen para cada Parte.

#### ● LEVEL

<Level> Nivel de Volumen de las Partes - 0 a 127 [PALETTE]

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen para cada Parte. Se utiliza principalmente para equilibrar el nivel de volumen entre las Partes.

Página 79 del manual en inglés

## 3. Técnicas para las Actuaciones en Vivo

Seleccionar los sonidos del JV-1080 desde un aparato externo

Si Ud. desea seleccionar sonidos o sets de percusión desde un aparato MIDI externo, debe utilizar el siguiente procedimiento.

En el JV-1080, se seleccionan los Patches, los Performances y los Sets de Percusión mediante los valores de los mensajes Selección de Banco y Cambio de Programa (cambios de control nº 0 y nº 32). Al pulsar un botón de selección de

sonido en un teclado MIDI, se transmitirán automáticamente estos mensajes. Pero, si desea seleccionar los sonidos del JV-1080 desde un secuenciador o desde un ordenador, para transmitir los mensajes MIDI adecuados, debe utilizar el siguiente procedimiento.

### 1 Ajuste al mismo canal MIDI los aparatos de recepción y de transmisión.

- 2 Transmite un mensaje Cambio de Control n° 0 (Selección de Banco MSB) con el valor deseado.
- 3 Transmite un mensaje Cambio de Control n° 32 (Selección de Banco LSB) con el valor deseado.
- 4 Transmite un mensaje Cambio de Programa con el valor deseado.

*\* Cuando el JV-1080 recibe un mensaje de Cambio de programa sin haber recibido ningún mensaje de Selección de Banco, aquél selecciona un sonido procedente sólo de la memoria actualmente especificada. (Preset A, User, etc.).*

## • Seleccionar un Patch

\*\*\*LISTA\*\*\*

Selección de Banco Cambio de Programa Grupo de Patch  
Número de Patch

Por ejemplo, si Ud. desea seleccionar el Patch número 10 del Preset B, debe transmitir al JV-1080 los siguientes datos.

(Se representan los números en sistema decimal.)  
Cambio de Control n° 0 (Selección de banco MSB) valor: 81  
Cambio de Control n° 32 (Selección de banco LSB) valor: 1  
Cambio de Programa valor: 9

*\* El número del cambio de programa que transmita debe ser uno menos que el número de Patch.*

## • Seleccionar un Performance

\*\*\*LISTA\*\*\*

Selección de Banco Cambio de Programa Grupo de Performance  
Número de Performance

Si Ud. desea seleccionar un Performance, debe ajustar el aparato MIDI de transmisión al mismo canal que el Canal de Control del Performance (pág. 66). Si desea seleccionar el Patch o el Set de Percusión de una Parte, debe ajustar el canal de transmisión de forma que sea igual al canal de recepción de la Parte. No obstante, si el Canal de Control es el mismo que el canal de recepción de la Parte, tiene prioridad el Control de canal y se selecciona un Performance

(no un Patch) mediante el mensaje de cambio de programa un Performance.

## • Seleccionar un Set de Percusión

\*\*\*LISTA\*\*\*

Selección de Banco Cambio de Programa Grupo de Set de Percusión  
Número de Set de Percusión

Si Ud. desea seleccionar un Set de Percusión, debe ajustar el canal de transmisión del aparato MIDI de transmisión de forma que sea igual al canal de recepción de la Parte 10 del Performance (Con los ajustes de fábrica, la Parte 10 está ajustada al canal 10.)

## ■ El número Máximo de notas simultáneas permitidas y las prioridades de Parte

### • Acerca del número máximo de notas simultáneas permitidas

El JV-1080 puede producir hasta 64 notas simultáneas. No obstante, algunos Patches consisten en dos Tones y al hacer sonar estos dos Tones, será posible producir sólo 32 notas simultáneas. La Lista de Patches localizada al final de este manual presenta el número de Tones utilizados en cada Patch.

### • Acerca de la prioridad de las notas de Patch

Si el número de las notas pedidas actualmente sobrepasa 64, para "hacer sitio" a las nuevas notas, dejan de sonar las notas existentes. La función prioridad de nota de Patch del JV-1080 desactiva las notas empezando por aquellas cuya Parte tiene la prioridad más baja. Cuando Ud. cree una canción, al seleccionar las Partes para cada elemento musical, deberá tener en cuenta la prioridad de nota.

Si existe una Parte importante en su canción de la que desea que no le "roben" notas, para reservar notas para esta Parte, puede utilizar la función Reserva de Voces (pág. 57).

Página 80 del manual en inglés

## ■ Utilizar Controladores MIDI

### • Controladores y Destinos

El JV-1080 permite utilizar diversos controladores MIDI para modificar a tiempo real los parámetros de los Tones y de los EFX. Se refiere a los Parámetros que está controlando como Destinos. Puede especificar hasta cuatro Destinos para cada Tone (hasta 16 destinos para cada Patch). Se refiere a los controladores que se utilizan para controlar los parámetros de Tone como Fuentes de Control de Patch.

Por ejemplo, si Ud. efectúa ajustes de Fuente de Control de patch y de Destino de la forma mostrada en la siguiente figura, al desplazar la palanca del bender hacia la derecha o hacia la izquierda (o si está utilizando una rueda, hacia arriba/abajo), controlará simultáneamente cuatro parámetros de Tone: PCH (afinación), CUT (frecuencia de corte), LEV (nivel de volumen) y PAN (panorama).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Para este ejemplo, efectúe los siguientes ajustes.

# 1 Encienda los interruptores de recepción de los controladores que desea utilizar.

Parámetro de Sistema / RECEIVE MIDI page  
Recibir Bender (pág. 68): ON

# 2 Seleccione el controlador que desea utilizar.

Parámetro de Patch / CONTROL SOURCE Page  
Fuente de Control Patch 2 (pág. 49): BENDER

# 3 Ajuste el Destino del Controlador (pág. 49) y la Profundidad de Control (pág. 49).

Parámetro de patch / CONTROL 2 Page  
Destino de Control 1: PCH  
Destino de Control 2: CUT  
Destino de Control 3: LEV  
Destino de Control 4: PAN  
Profundidad de Control 1: cualquiera excepto 0  
Profundidad de Control 2: cualquiera excepto 0  
Profundidad de Control 3: cualquiera excepto 0  
Profundidad de Control 4: cualquiera excepto 0

El JV-1080 dispone de tres Fuentes de Control de Patch. La Fuente de Control de Patch 1 está fijada a Modulación (cambio de control nº01) pero puede asignar libremente las Fuentes de Control de Patch 2 y 3.

## • Controlar los parámetros EFX

Para controlar los parámetros EFX, debe utilizar una Fuente de Control EFX. También puede asignar libremente dos tipos de controladores a estas Fuentes de Control EFX. Se determina el destino por el tipo de EFX seleccionado. Por ejemplo, si Ud. selecciona Overdrive para EFX, se ajustan los destinos a DRIVE (la cantidad de distorsión) y a PAN (el panorama).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Para efectuar los ajustes para este ejemplo, utilice el siguiente procedimiento.

# 1 Encienda el interruptor de recepción del controlador que desea utilizar.

Parámetro de Sistema / RECEIVE MIDI page  
Recibir Bender (pág. 68): ON  
Recibir Modulación (pág. 68): ON

# 2 Seleccione el tipo de EFX.

Parámetro de Patch / PATCH EFX TYPE Page  
Tipo de EFX (pág. 45): OVERDRIVE

# 3 Seleccione los controladores que desea utilizar.

Parámetro de Patch / PATCH EFX CONTROL Page  
Fuente de Control de EFX 1(pág. 46): BENDER  
Fuente de Control de EFX 2(pág. 46):  
MODULATION

# 4 Ajuste la profundidad del Controlador.

Parámetro de Patch / PATCH EFX CTRL Page  
Profundidad de Control de EFX 1(pág. 46):  
cualquiera excepto 0  
Profundidad de Control de EFX 2(pág. 46):  
cualquiera excepto 0

## • Utilizar los controladores en el modo System

Las Fuentes de Control de Patch 2, 3 y EFX le permiten seleccionar los ajustes del SYS-CTRL1 y 2. Al seleccionar estos ajustes, se controlará el Tone o el EFX como especifica las selecciones de controlador efectuadas en el modo System. En el modo System, puede seleccionar cualquier número de control de cambio (nº 00 - nº 95), de bender o de aftertouch, como fuente de controlador o como Fuente de Control de Sistema 1 y 2.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando no precise especificar independientemente los controladores para cada Patch o cuando desee disponer de libertad para utilizar cualquier número de cambio de control como controlador, es conveniente utilizar los controladores de Sistema.

*\* Con algunas excepciones, la función de cada mensaje de Cambio de Control MIDI está predeterminada. Por ejemplo, se utiliza el mensaje Selección de Banco (cambio de Control nº 00 - nº 32) para cambiar de banco de sonido. No obstante, el JV-1080 le permite, para controlar los sonidos a tiempo real, asignar los mensajes de cambio de control a diversas funciones. No obstante, en ese caso, debe tener en cuenta que este tipo de aplicación está fuera de las operaciones de controlador definidas por las especificaciones MIDI.*

## • Controladores en el modo Performance

En el modo Performance, las fuentes de control especificadas en cada Patch utilizado por cada Parte pueden aplicar diversos efectos a cada parte. No obstante, si Ud. utiliza los ajustes EFX del Performance, se ignoran los ajustes del controlador EFX del Patch y se utilizan los ajustes del controlador del Performance. Además, si Ud. desea utilizar controladores en el modo Performance, debe activar el interruptor de recepción MIDI de cada parte.

## 4. Utilizar los Efectos

La canalización de los efectos del JV-1080 depende de los ajustes de cada Tone, en la asignación de la salida del efecto y en los ajustes de nivel de volumen.

Para cada canalización, considérese un ajuste de nivel de 0 como desconectado y un ajuste de 1 -127 como conectado. Se determina la canalización de los efectos mediante los diversos ajustes de nivel y de asignación de la salida. Las siguientes figuras son ejemplos de los ajustes en el modo Patch. Ud. las puede utilizar como pauta para sus ajustes de los efectos. Los ajustes de la asignación de la salida y de nivel mostrados a la izquierda de cada figura comportan la canalización de efectos mostrado a la derecha de la misma. Puede ajustar los valores de parámetro 1 - 127 a cualquier valor que desee.

*\* Aunque Ud. ajuste un valor para los parámetros indicados con "--," éstos se ignorarán.*

*\* Para los sonidos a los cuales se ha aplicado el efecto, se envía sólo el sonido del efecto de chorus y de reverb mientras el EFX contiene también el sonido original.*

- **Enviar el sonido original a través de MIX OUT**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- **Utilizar chorus y reverb en serie**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- **Utilizar sólo EFX**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- **Aplicar reverb sólo al sonido de chorus y utilizarlo en combinación con EFX en paralelo**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

- **Utilizar EFX, chorus y reverb en serie**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

Página 82 del manual en inglés

- **Utilizar chorus y reverb en paralelo y EFX en serie**

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Utilizar EFX, chorus y reverb en paralelo

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Utilizar simultáneamente en paralelo y en serie

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Enviar el sonido original a través de OUTPUT 1/2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Utilizar EFX y enviar a través de OUTPUT 1/2

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Los ejemplos presentados aquí utilizan un Tone procedente del modo Patch. Como puede ajustar independientemente para cada Tone el Nivel de Salida, el Nivel de Envío del Chorus y el Nivel de Envío de la Reverb, al utilizar Tones múltiples, podrá efectuar cualquier ajuste que precise para cada uno de ellos. Si está en el modo Performance, básicamente se ignoran los ajustes individuales para el nivel del Tone - se controla el nivel mediante los ajustes del envío efectuados para cada Parte. (Al estudiar las figuras, podría ser útil substituir PART por TONE.)

Sólo cuando la Asignación de la Salida está ajustada en "Patch," se reflejará en las Partes el balance ajustado del nivel de los Tones individuales ajustado en los Patches. Dése cuenta de que, si ajusta un tipo diferente de EFX para los Patches y los Performances, puede obtener efectos inesperados en las Partes. Para evitarlo, puede ajustar la Asignación de la salida a MIX o utilizar sólo los Patches que están ajustados específicamente en la manera en la que se utilizará el Performance.

---

*Página 83 del manual en inglés*

## Capítulo 5

### Muti-Effector EFX

El EFX es un procesador multi-efectos que proporciona 40 tipos de efectos. Las combinaciones de los efectos y la secuencia de la canalización de sus señales son predeterminados para cada tipo de efecto.

---

Se indican con un ("\*") algunos de los parámetros explicados en este capítulo. Esto significa que no puede controlar el parámetro mediante la Fuente de Control EFX.

---

*Página 84 del manual en inglés*

## 1. Tipos de Efectos EFX

El EFX dispone de los 40 tipos de efectos, presentados a continuación. Algunos de ellos están compuestos de dos tipos de efectos.

---

### ■ 1: STEREO -EQ (Ecualizador Estéreo)

---

Este efecto es el Ecualizador Estéreo que ajusta la respuesta de los graves, los medios y los agudos del sonido.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### <Low Freq> Frecuencias Graves - 200Hz/400Hz

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia a fin de realzar la calidad de graves del sonido.

#### <Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

#### <Hi Freq> Frecuencias Agudas - 4kHz/8kHz

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia a fin de realzar la calidad de agudos del sonido.

#### <High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

**<P1 Freq> Frecuencia de Pico 1 - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200Hz a 8kHz)**

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia a fin de realzar la calidad del sonido de una banda de frecuencias específica.

**<P1 Q> Pico 1 Q - 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0**

Esta función determina la Anchura de Banda para la frecuencia de referencia ajustada a través de la Frecuencia de Pico 1. Los valores más altos comportan una anchura mayor de la banda realizada mediante la ganancia de Pico 1.

**<P1 Gain> Ganancia de Pico 1 - -15dB a +15dB**

Se utiliza esta función para ajustar la calidad del sonido para una banda de frecuencias específica. Los valores más altos comportan un mayor énfasis de la banda de frecuencias ajustada a través de las funciones Frecuencia de Pico 1 y Pico 1 Q.

**<P2 Freq> Frecuencia de Pico 2 - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200Hz a 8kHz)**

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia a fin de realzar la calidad del sonido de una banda de frecuencias específica.

**P2 Q> Pico 2 Q - 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0**

Esta función determina el Bandwidth para la frecuencia de referencia ajustada a través de la Frecuencia de Pico 2. Los valores más altos comportan una anchura mayor de la banda realizada mediante la ganancia de Pico 2.

**<P2 Gain> Ganancia de Pico 2 - -15dB a +15dB**

Se utiliza esta función para ajustar la calidad del sonido para una banda de frecuencias específica. Los valores más altos comportan un mayor énfasis en la banda de frecuencias ajustada a través de las funciones Frecuencia de Pico 2 y Pico 2 Q.

**\*<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 2: OVERDRIVE

Esta función comporta una saturación natural parecida a la producida mediante un amplificador de válvulas.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\*<Drive> Drive - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la cantidad de saturación que hay en el sonido.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

*\* Al aumentar el valor de la función Drive, también aumentará el nivel de volumen general. Debe utilizar la función Nivel de salida para compensar la diferencia entre el nivel de volumen normal y el que existirá al aplicar la función Overdrive.*

**<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

**<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta mayor énfasis de la banda de agudos.

**<Amp Type> Tipo de Amplificador - SMALL/BUILT-IN/2-STACK/3-STACK**

Esta función simula las características de un amplificador de guitarra.

**SMALL:**

Esta función simula las características de un amplificador compacto.

**BUILT-IN:**

Esta función simula las características de un amplificador incorporado.

**2-STACK:**

Esta función simula las características de un amplificador de tipo "stack" grande con dos cajas de altavoces.

**3-STACK:**

Esta función simula las características de un amplificador de tipo "stack" grande con tres cajas de altavoces.

**\*<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

## ■ 3: DISTORTION

Esta función aumenta los armónicos impares y así proporciona al sonido original una saturación fuerte.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\*<Drive> Drive - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la cantidad de saturación que hay en el sonido.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

*\* Al aumentar el valor de la función Drive, también aumentará el nivel de volumen general. Debe utilizar la función Nivel de salida para compensar la diferencia entre el nivel de volumen normal y el que existirá al aplicar la función Overdrive.*

#### <Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

#### <High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

#### <Amp Type> Tipo de Amplificador - SMALL/BUILT-IN/2-STACK/3-STACK

Esta función simula las características de un amplificador de guitarra.

##### **SMALL:**

Esta función simula las características de un amplificador compacto.

##### **BUILT-IN:**

Esta función simula las características de un amplificador incorporado.

##### **2-STACK:**

Esta función simula las características de un amplificador de tipo "stack" grande con dos cajas de altavoces.

##### **3-STACK:**

Esta función simula las características de un amplificador de tipo "stack" grande con tres cajas de altavoces.

#### \*<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

## ■ 4: PHASER

Se utiliza esta función para añadir al sonido original el sonido de phase shifter y así hacer que se produzcan ondulaciones en el sonido y que el timbre cambie con el transcurso del tiempo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### \*<Manual> Manual -100Hz a 8kHz

Se utiliza esta función para seleccionar la banda de frecuencias a la que se añade las ondulaciones.

100 a 290 Hz: por pasos de 10 Hz

300 a 980 Hz: por pasos de 20 Hz.

1 K a 8 kHz: por pasos de 100 Hz.

#### \*<Rate> Frecuencia del Phaser - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de phaser.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

#### <Depth> Profundidad del Phaser - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones.

#### <Res> Resonancia - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la cantidad de regeneración del Phaser.

Los valores más altos comportan un sonido distintivo.

#### <Mix> Nivel de Mezcla - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel del sonido del phase-shifter en relación al sonido original.

#### <Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

#### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 5: SPECTRUM

Puede utilizar este tipo de filtro para cambiar el timbre del sonido subiendo/bajando el nivel de una frecuencia específica. La función Spectrum funciona de la misma manera que un ecualizador pero, como se ajusta la frecuencia de cada banda a la posición que proporciona un mayor cambio tímbrico, puede crear sonidos con características más complejas que los creados mediante una simple compensación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Se ajustan los sonidos a través de las Bandas 1 a 6.

#### <Band1> Nivel de Banda 1 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 250Hz.

#### <Band2> Nivel de Banda 2 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 500Hz.

#### <Band3> Nivel de Banda 3 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 1000Hz.

#### <Band4> Nivel de Banda 4 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 1250Hz.

#### <Band5> Nivel de Banda 5 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 2000Hz.

#### <Band6> Nivel de Banda 6 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 3150Hz.

#### <Band7> Nivel de Banda 7 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 4000Hz.

#### <Band8> Nivel de Banda 8 -15dB a +15dB

Esta función ajusta la frecuencia a 8000Hz.

### <Width> Anchura de Banda 1 a 5

Este ajuste, que es común a todas las Bandas, ajusta la anchura de la banda de frecuencias que sube o baja mediante el valor del Nivel.

### \*<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 6: ENHANCER

Esta función controla los componentes de los armónicos agudos para añadir modulación al sonido y, de esta manera, realzarlo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

### Página 86 del manual en inglés

### <Sens> Sensibilidad - 0 a 127

Esta función ajusta la profundidad del efecto.

### <Mix> Nivel de Mezcla - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel del sonido original en relación a los armónicos generados.

### <Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

### <High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

### <Peak> Pico - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar qué cantidad de efecto de wah se aplica cerca de la frecuencia de referencia.

El uso de valores menores comporta un efecto de wah en una gama más amplia cerca de la frecuencia de referencia y el uso de valores mayores comporta un efecto de wah en una gama más estrecha.

### \*<Rate> Frecuencia del LFO - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del efecto de wah  
0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz  
5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.  
7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### <Depth> Profundidad del LFO - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del efecto de wah.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## ■ 7: AUTO-WAH

Esta función le permite obtener el efecto de Auto-Wah en el cual se cambia cíclicamente el sonido mediante el movimiento cíclico del filtro.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Filter> Tipo de Filtro - LPF/BPF

Se utiliza esta función para seleccionar el tipo de filtro a utilizar.

### LPF (Filtro Pasa Graves):

Se obtiene un efecto de "wah" para una ancha gama de frecuencias.

### BPF (Filtro Pasa Bandas):

Se obtiene un efecto de "wah" para una estrecha gama de frecuencias.

### <Sens> Sensibilidad - 0 a 127

Esta función ajusta la profundidad del efecto.

### \*<Manual> Manual - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia para el efecto de wah.

---

## ■ 8: ROTARY

Esta función simula un altavoz rotatorio tipo "vintage" que añade ondulaciones al sonido mediante la rotación del altavoz. Ésta alcanza su mayor efecto cuando se utiliza en conjunto con un sonido de órgano. Para crear el sutil efecto característico de este sonido, puede combinar el "horn" (el altavoz de la gama de agudos) y el "rotor" (el altavoz de la gama de graves).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <LowSlow> Velocidad Lenta de las Frecuencias Graves - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Cuando el ajuste de Velocidad está ajustado en "Slow," puede utilizar esta función para ajustar la velocidad de la rotación del "rotor" (el altavoz de graves).  
0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz  
5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.  
7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### **<LowFast> Velocidad Rápida de las Frecuencias Graves - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Cuando el ajuste de Velocidad está ajustado en Fast, puede utilizar esta función para ajustar la velocidad de la rotación del "rotor" (el altavoz de graves).

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### **<LowAccl> Aceleración de la Frecuencias Graves - 0 a 15**

Cuando se cambia el ajuste velocidad (SLOW<-> FAST) esta función ajusta el tiempo que transcurre hasta que el ciclo de rotación del rotor llega a una frecuencia estable. Los valores bajos comportan tiempos más largos.

### **<LowLvl> Nivel de Frecuencias Graves - 0 a 127**

Esta función ajusta el nivel de volumen del rotor.

### **<HiSlow> Velocidad Lenta de las Frecuencias Agudas - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Cuando el ajuste de Velocidad está ajustado en "Slow," puede utilizar esta función para ajustar la velocidad de la rotación del "horn" (el altavoz de agudos).

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### **<HiFast> Velocidad Rápida de las Frecuencias Agudas - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Cuando el ajuste de Velocidad está ajustado en Fast, puede utilizar esta función para ajustar la velocidad de la rotación del "horn" (el altavoz de agudos).

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### **<HiAccl> Aceleración de la Frecuencias Agudas - 0 a 15**

Cuando se cambia el ajuste velocidad (SLOW<-> FAST) esta función ajusta el tiempo que transcurre hasta que el ciclo de rotación del horn llega a una frecuencia estable. Los valores bajos comportan tiempos más largos.

### **<HiLvl> Nivel de Frecuencias Agudas - 0 a 127**

Esta función ajusta el nivel de volumen del horn.

### **<Separation> Separación - 0 a 127**

Esta función ajusta la anchura de la expansión del sonido.

### **\*<Speed> Velocidad - SLOW/FAST**

Esta función ajusta la velocidad de rotación para el efecto Rotary.

### **SLOW:**

Cuando cambia el ajuste de FAST a SLOW, la velocidad de rotación es cada vez menor hasta que alcanza una frecuencia lenta estable (el valor del LowSlow/HiSlow).

### **FAST:**

Cuando cambia el ajuste de SLOW a FAST, la velocidad de rotación es cada vez mayor hasta que alcanza una frecuencia rápida estable (el valor del LowFast/HiFast).

---

*Página 87 del manual en inglés*

*\* Ud. puede cambiar entre SLOW y FAST a través de cualquier Controlador asignado mediante el ajuste de la Fuente del Control EFX (pág. 46).*

*Por ejemplo, si la fuente está ajustada en FOOT, puede cambiar entre SLOW y FAST enviando un mensaje foot (Cambio de Control n° 4) desde un Controlador externo.*

### **\*<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## **■ 9: COMPRESSOR**

Esta función estabiliza el nivel general suprimiendo el nivel alto y aumentando el nivel bajo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **<Attack> Velocidad de Ataque - 0 a 127**

Esta función ajusta la fuerza del ataque para el envío del sonido.

### **<Sustain> Velocidad del Sustain - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre para que la señal de nivel bajo llegue a un nivel de volumen uniforme.

### **<Post Gain> Post Ganancia -x1/x2/x4/x8**

Esta función ajusta el nivel de volumen de la entrada.

### **<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

### **<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

### **\*<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

### **\*<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## **■ 10: LIMITER**

Un Compresor actúa sobre las señales de nivel alto y de nivel bajo pero, un Limiter comprime sólo las señales de

nivel alto que sobrepasan un nivel en concreto. Al utilizar esta función, podrá evitar una distorsión no deseada.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### <Thresh> Umbral - 0 a 127

Esta función ajusta el nivel en el cual se inicia el efecto del Limiter. Se comprimen las señales que sobrepasan el nivel ajustado.

#### <Ratio> Ratio - 1.5:1/2:1/4:1/100:1

Esta función ajusta la cantidad de compresión que se aplica a las señales.

#### <Release> Tiempo de Desvanecimiento - 0 a 127

Esta función ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que la señal cae por debajo del nivel del umbral y cuando para el efecto.

#### <Gain> Post Ganancia -x1/x2/x4/x8

Esta función ajusta el nivel de volumen de la entrada.

#### <Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

#### <High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

#### \*<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

#### \*<Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 11: HEXA-CHORUS

Chorus es un efecto que proporciona un sonido más grueso y ancho. Se utiliza esta función para aplicar un efecto de chorus de seis voces con tiempos de delay distintos (hexa-chorus).

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### <Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

#### \*<Rate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de chorus.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

#### <Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

#### <Dly Dev> Desviación del Predelay - 0 a 127

El Predelay es el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en el cual se inicia el sonido del efecto de chorus. Este parámetro ajusta de forma escalonada el predelay para cada sonido de hexa-chorus. Los valores más altos comportan un escalonamiento mayor entre los sonidos de hexa-chorus.

#### <Dpt Dev> Desviación de la Profundidad -20 a +20

Esta función ajusta la profundidad desviada para los sonidos de hexa-chorus. Los valores más altos comportan una profundidad desviada más ancha para los sonidos de hexa-chorus.

#### <Pan Dev> Desviación del Panorama - 0 a 20

Esta función ajusta la anchura de la imagen estereofónica de los respectivos sonidos de hexa-chorus. Los valores más altos comportan posiciones estereofónicas más amplias. Al ajustarla a cero, se ajustarán todos los sonidos de chorus en la posición central. Al ajustarlo a 20, se posicionarán los sonidos en intervalos de treinta grados a partir de la posición central.

---

Página 88 del manual en inglés

#### <Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

#### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 12: TREMOLO-CHORUS

Éste es un chorus combinado con un efecto de trémolo que añade ondulaciones cíclicas al nivel de volumen.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### **<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

#### **<ChoRate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de chorus.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

#### **<ChoDepth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

#### **<Phase> Fase del Chorus - 0 a 180**

Esta función ajusta la manera como se distribuye la posición estereofónica.

#### **\*<TrmRate> Frecuencia del Tremolo - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de trémolo. Los valores más altos comportan un ciclo más rápido.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

#### **<Trm Sep> Separación de Tremolo - 0 a 127**

Esta función ajusta la manera como se expansiona el efecto de trémolo.

#### **\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

#### **<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## **■ 13: SPACE -D**

---

Éste es un chorus múltiple que proporciona una modulación de dos fases en estéreo. Una prestación de este efecto es que proporciona un chorus transparente que no da la sensación de desafinación.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### **<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

#### **\*<Rate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

#### **<Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

#### **<Phase> Fase del Chorus - 0 a 180**

Esta función ajusta la manera como se distribuye la posición estereofónica.

#### **<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

#### **<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

#### **\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

#### **<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## **■ 14: STEREO-CHORUS**

---

Éste es un chorus que dispone de una completa salida en estéreo y proporciona un sonido más grueso y más ancho.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### **<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

#### **\*<Rate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

**<Phase> Fase del Chorus - 0 a 180**

Esta función ajusta la manera como se distribuye la posición estereofónica.

**<Filter Type> Tipo de Filtro - OFF/LPF/HPF**

Esta función selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido de chorus.

**LPF (Filtro Pasa Graves):**

Se elimina la banda más alta que el valor ajustado para la frecuencia de corte.

**BPF (Filtro Pasa Bandas):**

Se elimina la banda más baja que el valor ajustado para la frecuencia de corte.

**<Cutoff> Frecuencia de Corte 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200Hz a 8kHz)**

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia a fin de cortar a través de un filtro una banda de frecuencias específica.

**<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

**<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

**\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 15: STEREO-FLANGER

Éste es un Flanger que dispone de un a completa salida en estéreo (los LFOs de la derecha y de la izquierda están en fase). Para lograr un sonido que se desplace hacia arriba y hacia abajo, imitando el sonido de un reactor despegando, aumente la profundidad del efecto.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.  
0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

**\*<Rate> Frecuencia del LFO - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Esta función ajusta el ciclo de las ondulaciones del flanger.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

**<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

**<Phase> Fase - 0 a 180**

Esta función ajusta la manera como se distribuye la posición estereofónica.

**<Filter Type> Tipo de Filtro - OFF/LPF/HPF**

Esta función selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido de flanger.

**LPF (Filtro Pasa Graves):**

Se elimina la banda más alta que el valor ajustado para la frecuencia de corte.

**BPF (Filtro Pasa Bandas):**

Se elimina la banda más baja que el valor ajustado para la frecuencia de corte.

**<Cutoff> Frecuencia de Corte 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 (200Hz a 8kHz)**

Se utiliza esta función para ajustar la frecuencia de referencia a fin de cortar a través de un filtro una banda de frecuencias específica.

**<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

**<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

**\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 16: STEP-FLANGER

Este flanger proporciona cambios por pasos en la afinación del sonido de flanger. Al ajustar la frecuencia por pasos, de forma que sea igual a la duración de una nota, podrá sincronizar los cambios de la afinación al reloj MIDI del JV-1080 o de un aparato externo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

Página 90 del manual en inglés

### <Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

### <Fbk> Regeneración -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

### <Phase> Fase - 0 a 180

Esta función ajusta la manera como se distribuye la posición estereofónica.

### <Step Rate> Frecuencia de Paso - 0,05 Hz a 10,0 Hz/

Esta función ajusta el ciclo de los cambios de la afinación.  
0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz  
5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.  
7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

\* Cuando se ajusta la Frecuencia de Paso mediante una nota, ésta se sincroniza con el reloj MIDI del JV-1080 o del aparato externo en uso. Para seleccionar si utiliza el reloj MIDI del JV-1080 o del aparato externo, debe utilizar el parámetro de Sistema Fuente de Reloj (pág. 66).

\* Al efectuar un ajuste numérico, se ignorará el reloj MIDI. Si efectúa el ajuste mediante una nota pero no se recibe ningún mensaje de recepción de reloj MIDI externo, se sincronizan los cambios en la afinación con el tempo por defecto incorporado a la JV-1080 (pág. 42 y pág. 57).

### <Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

### <High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

### <Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

### \*<Rate> Frecuencia del LFO - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Esta función ajusta el ciclo de las ondulaciones del flanger.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### \*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 17: STEREO-DELAY

Éste es un delay que dispone de especificaciones estéreo completas y, por lo tanto, proporciona la creación de un sonido más grueso o lograr efectos especiales añadiendo al sonido original el sonido de delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando el modo Feedback es NORMAL

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando el modo Feedback es CROSS

### <Delay L> Tiempo del Delay Izquierda- 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (L).

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

### <Delay R> Tiempo del Delay Derecha - 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (R).

\*Los valores de los ajustes son iguales que los del Tiempo de Delay Izquierda.

### <Fbk> Regeneración -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se

devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

#### **<Mode> Modo Regeneración - NORMAL/CROSS**

Esta función ajusta el modo Regeneración.

Cuando está ajustada en "CROSS," se vuelve a enviar al canal contrario el sonido de cada canal, proporcionando un sonido de delay que alterna entre los dos canales.

#### **<Phase L> Fase Izquierda - NORMAL/INVERT**

Esta función ajusta la fase del sonido de delay en el lado izquierdo.

NORMAL: no hay cambio alguno en la fase

INVERT: Se invierte la fase

#### **<Phase R> Fase Derecha - NORMAL/INVERT**

Esta función ajusta la fase del sonido de delay en el lado derecho.

NORMAL: no hay cambio alguno en la fase

INVERT: Se invierte la fase

#### **<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. Un sonido de reverb está compuesto por un número infinito de sonido de "rebote."

El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

---

### *Página 91 del manual en inglés*

#### **<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

#### **<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

#### **\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

#### **<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## **■ 18: MODULATION-DELAY**

Esta función le permite añadir modulación al sonido de delay y, así, crear un efecto semblante a un flanger.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando el modo Feedback es NORMAL

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Cuando el modo Feedback es CROSS

#### **<Delay L> Tiempo del Delay Izquierda- 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (L).

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

#### **<Delay R> Tiempo del Delay Derecha - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (R).

\*Los valores de los ajustes son iguales que los del Tiempo de Delay Izquierda.

#### **<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

#### **<Mode> Modo Regeneración - NORMAL/CROSS**

Esta función ajusta el modo Regeneración.

Cuando está ajustada en "CROSS," se vuelve a enviar al canal contrario el sonido de cada canal, proporcionando un sonido de delay que alterna entre los dos canales.

#### **\*<Rate> Frecuencia de la Modulación - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Esta función ajusta la frecuencia del efecto de modulación.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

#### **<Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad del efecto de modulación

### <Phase> Fase - 0 a 180

Esta función ajusta la manera como se expande el sonido de modulación.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

### <Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

### <High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

### \*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 19: TRIPLE-TAP-DELAY

Este delay le permite ajustar tres tiempos de delay diferentes en tres direcciones diferentes - centro (C), izquierda (L) y derecha (R).

Al ajustar el tiempo de delay de forma que tenga la misma duración que una nota, podrá sincronizar el sonido del delay con la señal del reloj MIDI procedente de un aparato interno o externo. Si desea aplicar un delay sincronizado al tempo de un Performance o al tempo de un secuenciador o cualquier otro instrumento, utilice este efecto.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Delay C> Tiempo de delay Centro - 200 ms a 1000 ms/

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo de delay para el sonido de delay que se envía desde la posición central (C).

200 a 545 ms: por pasos de 5 ms

550 a 1000 ms: por pasos de 10 ms

\* Si ajusta esta función como un valor de nota, puede sincronizar el Tiempo de Delay con el reloj interno del módulo o el reloj MIDI procedente de un aparato externo. Para seleccionar la fuente que desee utilizar (el reloj interno o el reloj MIDI), debe utilizar el parámetro Fuente del reloj de Sistema (pág. 66, pág. 67).

## Página 92 del manual en inglés

*\* Al efectuar un ajuste numérico, se ignorará el reloj MIDI. Si efectúa el ajuste mediante una nota pero no se recibe ningún mensaje de recepción de reloj MIDI externo, se sincronizan los cambios de la afinación con el tempo por defecto incorporado a la JV-1080 (pág. 42 y pág. 57).*

### <Delay L> Tiempo del Delay Izquierda- 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (L).

\* Los ajustes de los valores son iguales que los de la función Tiempo de Delay Centro

### <Delay R> Tiempo del Delay Derecha - 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (R).

\* Los valores de los ajustes son iguales que los del Tiempo de Delay Centro.

### <Fbk> Regeneración -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se

devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

### <Level C> Nivel del Centro - 0 a 127

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay del centro.

### <Level L> Nivel de la Izquierda - 0 a 127

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay de la izquierda.

### <Level R> Nivel del Centro - 0 a 127

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay de la derecha.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El

parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

#### **<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

#### **<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

#### **\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

#### **<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## **■ 20: QUADRUPLE-TAP-DELAY**

Este delay le permite ajustar cuatro tiempos de delay independientes.

Al ajustar el tiempo de delay de forma que tenga la misma duración que una nota, podrá sincronizar el sonido del delay con la señal del reloj MIDI procedente de un aparato interno o externo. Si desea aplicar delays sincronizados al tempo de un Performance o al tempo de un secuenciador o cualquier otro instrumento, utilice este efecto.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

#### **<Delay 1> Tiempo de Delay 1 - 200 ms a 1000 ms/**

Se utiliza esta función para ajustar el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (1).

200 a 545 ms: por pasos de 5 ms

550 a 1000 ms: por pasos de 10 ms

*\* Si ajusta esta función como un valor de nota, puede sincronizar el Tiempo de Delay con el reloj interno del módulo o el reloj MIDI procedente de un aparato externo. Para más detalles, vea "Triple Tap delay."*

#### **<Delay 2> Tiempo del Delay 2 - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (2).

#### **<Delay 3> Tiempo del Delay 3 - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (3).

#### **<Delay 4> Tiempo de Delay 4 - 0 ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay (4).

#### **<Level 1> Nivel del Centro - 0 a 127**

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay 1.

#### **<Level 2> Nivel de la Izquierda - 0 a 127**

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay 2.

#### **<Level 3> Nivel del Centro - 0 a 127**

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay 3.

#### **<Level 4> Nivel del Centro - 0 a 127**

Esta función ajusta el nivel de volumen del sonido de delay 4.

#### **<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

#### **<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

**\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 21: TIME-CONTROL-DELAY

Esta función le permite controlar a tiempo real el tiempo de delay.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Al cambiar el tiempo de delay, éste y la afinación del sonido de delay cambiarán en relación a la velocidad ajustada para el parámetro Aceleración. Según los ajustes que utilice, podrá lograr efectos sorprendentes.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Nivel Cuando el tiempo de delay es largo (afinación baja)  
Sonido Original Sonido de Delay Tiempo

\*\*\*FIGURA\*\*\*

Nivel Cuando el tiempo de delay es corto (la afinación sube)  
Sonido Original Sonido de Delay Tiempo

Para controlar el tiempo de delay, puede utilizar el Controlador Asignado mediante la Fuente de Control EFX (pág. 46). Por ejemplo, si Ud. ajusta la Fuente a "Expression," puede controlar el tiempo de delay a través de un pedal de expresión.

**\*<Delay > Tiempo de Delay - 200 ms a 1000 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de delay.

200 a 545 ms: por pasos de 5 ms

550 a 1000 ms: por pasos de 10 ms

**<Accel> Aceleración - 0 a 15**

Se utiliza esta función para hacer que el intervalo de delay del sonido de delay se acerque al ajuste desde cero.

**\*<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

**\*<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

**<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

**<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

**<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

**<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 22: 2 VOICE-PITCH-SHIFTER

Esta función cambia la afinación del sonido original. Puede efectuar cambios sutiles mediante dos cambios de afinación individuales.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\*<CoarseA> Afinación General A -24 a +24**

Esta función ajusta por pasos de un semitono la cantidad de cambio de la afinación para el sonido de desplazamiento de afinación A. Puede efectuar ajustes de hasta una octava más alta y dos octavas más graves.

**<FineA> Afinación Precisa A -100 a +100**

Esta función ajusta por pasos de un cent (un cent es 1/100 de un semitono) la cantidad de cambio de la afinación para el sonido de desplazamiento de afinación A.

### **<Pan> Salida del Panorama A - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

### **<Pre DlyA> Tiempo del Pre-Delay A - 0 ms a 500 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo de delay del sonido de desplazamiento de afinación A.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 39 ms: por pasos de 1 ms

40 290 ms: por pasos de 10 ms

300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

### **\*<CoarseB> Afinación General A -24 a +24**

Esta función ajusta por pasos de un semitono la cantidad de cambio de la afinación para el sonido de desplazamiento de afinación B. Puede efectuar ajustes de hasta una octava más alta y dos octavas más graves.

### **<FineB> Afinación Precisa A -100 a +100**

Esta función ajusta por pasos de un cent (un cent es 1/100 de un semitono) la cantidad de cambio de la afinación para el sonido de desplazamiento de afinación B.

### **<Pan> Salida del Panorama B - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

---

## **Página 94 del manual en inglés**

### **<Pre DlyB> Tiempo del Pre-Delay A - 0 ms a 500 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo de delay del sonido de desplazamiento de afinación A.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 39 ms: por pasos de 1 ms

40 290 ms: por pasos de 10 ms

300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

### **<Mode> Modo Pitch Shift - 1 a 5**

Esta función selecciona el modo Desplazamiento de Afinación. Los números de modo más altos comportan tiempos de respuesta más largos pero con menos ondulaciones.

### **<Lvl Bal> Balance del Nivel - A100:0B a A0:100B**

Esta función ajusta el balance entre los niveles del sonido original y el nivel del sonido de efecto.

### **<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

### **<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

### **<Fine> Afinación Precisa -100 a +100**

Esta función ajusta por pasos de dos cents (un cent es 1/100 de un semitono) la cantidad de cambio de la afinación para el sonido de desplazamiento de afinación .

### **<Pan> Salida del Panorama - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

### **<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0 ms a 500 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo de delay del sonido de desplazamiento de afinación .

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 39 ms: por pasos de 1 ms

40 290 ms: por pasos de 10 ms

300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

### **\*<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

### **<Mode> Modo Pitch Shift - 1 a 5**

Esta función selecciona el modo Desplazamiento de Afinación. Los números de modo más altos comportan tiempos de respuesta más largos pero, con menos ondulaciones.

### **<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

### **<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

---

## **■ 23: FBK-PITCH-SHIFTER**

(Desplazamiento de Afinación con Regeneración)

Esta función proporciona un desplazamiento de afinación con un bucle de regeneración.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### **\*<Coarse> Afinación General -24 a +24**

Esta función ajusta por pasos de un semitono la cantidad de cambio de la afinación para el sonido de desplazamiento de afinación . Puede efectuar ajustes de hasta una octava más alta y dos octavas más graves.

**<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**  
Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**  
Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 24: REVERB

Para simular el sonido producido al tocar en un ambiente musical espacioso, esta función añade reverberación al sonido original.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**<Type> El Tipo de Reverb - ROOM1/ROOM2/STAGE1/STAGE2/HALL1/HALL2**  
Este parámetro selecciona el tipo de reverberación.

**ROOM1:**  
Una Reverb corta y de alta densidad.

**ROOM 2:**  
Una Reverb corta y de baja densidad.

**STAGE1:**  
Una Reverb con muchos late reflections.

**STAGE 2:**  
Una Reverb con un inicial reflection pronunciado.

**HALL1:**  
Una Reverb efervescente.

**HALL 2:**  
Una Reverb compleja y rica.

**<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms**  
Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Reverb.  
0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms  
5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms  
10 a 49 ms: por pasos de 1 ms  
50 100 ms: por pasos de 2 ms

**\*<Time> La Duración de la Reverb - 0 a 127**  
Este parámetro ajusta el tiempo de la reverb.

**<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

**<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**  
Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

---

*Página 95 del manual en inglés*

**<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**  
Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

**\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**  
Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**  
Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 25: GATE-REVERB

Esta reverb enmudece las reverberaciones más largas antes de que finalicen de la forma normal.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**<Type> El Tipo de Reverb - NORMAL/REVERSE/SWEEP1/SWEEP2**  
Este parámetro selecciona el tipo de reverberación.

**NORMAL:**  
Ésta es una reverb con puerta normal.

**REVERSE:**  
Con este tipo, la reverb tiene un movimiento rotatorio inverso.

**SWEEP1:**  
El sonido de reverb se desplaza de la izquierda a la derecha.

**SWEEP2:**  
El sonido de reverb se desplaza de la derecha a la izquierda.

**<Pre Dly> Tiempo del Pre-Delay - 0ms a 100 ms**  
Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el sonido de Reverb.  
0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms  
5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms  
10 a 49 ms: por pasos de 1 ms  
50 100 ms: por pasos de 2 ms

**<Gate Time> Tiempo de Puerta - 5 a 500**  
Se utiliza esta función para ajustar el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que empieza a sonar el sonido de reverb y el momento en que se enmudece.

**<Low Gain> Ganancia de Graves - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias graves del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de graves.

**<High Gain> Ganancia de Agudos - -15dB a +15 dB**

Se utiliza esta función para ajustar las frecuencias agudas del sonido. Un valor positivo comporta un mayor énfasis de la banda de agudos.

**\*<Balance> Balance del Efecto - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido del efecto.

**\*<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## ■ 26: OVERDRIVE->CHORUS

---

Este efecto proporciona Saturación y Chorus en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\*<Drive> Drive - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la cantidad de saturación que se aplica al sonido.

**<Pan> Panorama de la Saturación - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

**<Pre Dly> Pre-Delay del Chorus - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

**<Rate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

**\*<Balance> Balance del Chorus- D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido saturado y el del sonido saturado + el sonido de chorus. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido saturado y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido saturado + el sonido de chorus.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## ■ 27: OVERDRIVE->FLANGER

---

Este efecto proporciona Saturación y Flanger en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**<Drive> Drive - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la cantidad de saturación que se aplica al sonido.

**<Pan> Panorama de la Saturación - L64 a 0 a 63R**

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

**<Pre Dly> Pre-Delay del Flanger - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

---

*Página 96 del manual en inglés*

**<Rate> Frecuencia del Flanger - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Esta función ajusta el ciclo de las ondulaciones del Flanger.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<Depth> Profundidad del Flanger- 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de Flanger.

**<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Cuando el valor es positivo, se devuelve a la señal de entrada una señal

de salida que está en fase. Al entrar un valor negativo, se devolverá a la señal de entrada una señal de salida con la fase invertida. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

**\*<Balance> Balance del Flanger - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido saturado y el del sonido saturado + el sonido de flanger. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido saturado y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido saturado + el sonido de flanger.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 28: OVERDRIVE->DELAY

Este efecto proporciona Saturación y Delay en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Drive> Drive - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la cantidad de saturación que se aplica al sonido.

### \*<Pan> Panorama de la Saturación - L64 a 0 a 63R

Se utiliza esta función para ajustar la posición estereofónica del sonido. L64 es la posición más a la izquierda, 0 la posición central y 63R la posición más a la derecha.

### <Delay> Tiempo de Delay - 0ms a 500 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 39 ms: por pasos de 1 ms

40 290 ms: por pasos de 10 ms

300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

### <Fbk> Regeneración -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

### \*<Balance> Balance - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido saturado y el del sonido saturado + el sonido de delay. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido saturado y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido saturado + el sonido de delay.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 29: DISTORTION->CHORUS

Este efecto proporciona Distorsión y Delay en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\*Los parámetros son iguales que los de la función "OVERDRIVE->CHORUS."*

## ■ 30: DISTORTION-FLANGER

Este efecto proporciona Distorsión y Flanger en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\*Los parámetros son iguales que los de la función "OVERDRIVE->FLANGER."*

## ■ 31: DISTORTION-DELAY

Este efecto proporciona Distorsión y Delay en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\*Los parámetros son iguales que los de la función "OVERDRIVE->DELAY."*

## ■ 32: ENHANCER->CHORUS

Este efecto proporciona Enhancer y Delay en serie.

Página 97 del manual en inglés

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### \*<Sens> Sensibilidad - 0 a 127

Esta función ajusta la profundidad del Enhancer.

### <Mix> Nivel de Mezcla - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel del sonido original en relación a los armónicos generados.

### <Pre Dly> Pre-Delay del Chorus - 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

**<Rate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de chorus.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<Depth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

**\*<Balance> Balance de Chorus - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido del enhancer y el del sonido de Enhancer + el sonido de Chorus. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido del Enhancer y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido del Enhancer + el sonido de Chorus.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## ■ 33: ENHANCER->FLANGER

---

Este efecto proporciona Enhancer y Flanger en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\*<Sens> Sensibilidad - 0 a 127**

Esta función ajusta la profundidad del Enhancer.

**<Mix> Nivel de Mezcla - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel del sonido original en relación a los armónicos generados.

**<Pre Dly> Pre-Delay del Flanger- 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

**<Rate> Frecuencia del Flanger - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de flanger.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<Depth> Profundidad del Flanger - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de flanger.

**<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay

regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

**\*<Balance> Balance de Flanger - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido del Enhancer y el del sonido de Enhancer + el sonido de Flanger. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido del Enhancer y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido del Enhancer + el sonido de Flanger.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## ■ 34: ENHANCER->DELAY

---

Este efecto proporciona Enhancer y Delay en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**\*<Sens> Sensibilidad - 0 a 127**

Esta función ajusta la profundidad del Enhancer.

**<Mix> Nivel de Mezcla - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel del sonido original en relación a los armónicos generados.

**<Delay> Tiempo de Delay - 0ms a 500 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 39 ms: por pasos de 1 ms

40 290 ms: por pasos de 10 ms

300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

**<Fbk> Regeneración -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

**<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/BYPASS**

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

**\*<Balance> Balance - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido del Enhancer y el del sonido del Enhancer + el sonido de Delay. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido del Enhancer y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido del Enhancer + el sonido de Delay.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 35: CHORUS->DELAY

Este efecto proporciona Chorus y Delay en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**<Cho Dly> Pre-Delay del Chorus - 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

**<ChoRate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de chorus.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<ChoDepth> Profundidad del Chorus - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

**\*<ChoBalance> Balance de Chorus - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el sonido original y el sonido de Chorus. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido original y un ajuste de "D0:100E," envía sólo el sonido de Chorus.

**<Delay> Tiempo de Delay - 0ms a 500 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 39 ms: por pasos de 1 ms

40 290 ms: por pasos de 10 ms

300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

**<DlyFbk> Regeneración del Delay -98% a +98%**

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de delay que se devuelve a la señal de entrada. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay

regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

**<HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/(200 Hz a 8 kHz)BYPASS**

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

**\*<Delay Balance> Balance de Delay - D100:0E a D0:100E**

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido de Chorus y el del sonido de Chorus + el sonido de Delay. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido de Chorus y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido de Chorus + el sonido de Delay.

**<Level> Nivel de Salida - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 36: FLANGER->DELAY

Este efecto proporciona Delay y Flanger en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

**<Flg Dly> Pre-Delay del Flanger- 0ms a 100 ms**

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms

5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms

10 a 49 ms: por pasos de 1 ms

50 100 ms: por pasos de 2 ms

**<FlgRate> Frecuencia del Flanger - 0.05 Hz a 10.0 Hz**

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de flanger.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz

5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.

7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

**<FlgDpt> Profundidad del Flanger - 0 a 127**

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de flanger.

### <FlgFbk> Regeneración del Flanger -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. La palabra "feedback" se refiere a la acción de devolver a la señal una porción de la señal de salida. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

### \*<FlgBal> Balance de Flanger - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido original y el del sonido de Flanger. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido original y un ajuste de "D0:100E," envía sólo el sonido de Flanger.

### <Delay> Tiempo de Delay - 0ms a 500 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms  
5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms  
10 a 39 ms: por pasos de 1 ms  
40 290 ms: por pasos de 10 ms  
300 a 500 ms: por pasos de 20 ms

### <DlyFbk> Regeneración del Delay -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de delay que se devuelve a la señal de entrada. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

### <HF Damp> Corte de Frecuencias Altas - 200/250/315/400/500/630/800/1000/1250/2500/3150/4000/5000/6300/8000/(200 Hz a 8 kHz)BYPASS

Este parámetro ajusta la frecuencia en la cual se cortan los componentes de frecuencias altas del sonido de la reverb. El grado en que se atenúan los componentes del sonido de reverb depende de la composición de los materiales del entorno acústico (como pueden ser el techo y las paredes). El parámetro HF Damp (damper de frecuencias altas) simula las propiedades acústicas de diferentes materiales atenuando los componentes de las frecuencias altas.

Un corte de frecuencia más bajo proporciona un sonido más "oscuro" y un corte de frecuencia más alto proporciona un sonido más "brillante." Al ajustar este parámetro en "BYPASS," no se cortan las frecuencias altas.

### \*<Delay Balance> Balance de Delay - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido de Flanger y el del sonido de Flanger + el sonido de Delay. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido de Flanger y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido de Flanger + el sonido de Delay.

### <Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

## ■ 37: CHORUS->FLANGER

Este efecto proporciona Chorus y Flanger en serie.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

### <Cho Dly> Pre-Delay del Chorus - 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms  
5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms  
10 a 49 ms: por pasos de 1 ms  
50 100 ms: por pasos de 2 ms

### <ChoRate> Frecuencia del Chorus - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de chorus.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz  
5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.  
7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### <ChoDepth> Profundidad del Chorus - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de chorus.

### \*<ChoBal> Balance de Chorus - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el sonido original y el sonido de Chorus. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido original y un ajuste de "D0:100E," envía sólo el sonido de Chorus.

### <Flg Dly> Pre-Delay del Flanger- 0ms a 100 ms

Se utiliza esta función para ajustar el tiempo que transcurre entre el momento en que se hace sonar el sonido original y el momento en que empieza el efecto.

0 a 4.9 ms: por pasos de 0.1 ms  
5.0 a 9.5 ms: por pasos de 0.5 ms  
10 a 49 ms: por pasos de 1 ms  
50 100 ms: por pasos de 2 ms

### <FlgRate> Frecuencia del Flanger - 0.05 Hz a 10.0 Hz

Se utiliza esta función para seleccionar el ciclo de las ondulaciones del sonido de flanger.

0.05 a 4.95 Hz: por pasos de 0.05 Hz  
5.0 a 6.9 Hz: por pasos de 0.1 Hz.  
7.0 a 10.0 Hz: por pasos de 0.5 Hz.

### <FlgDpt> Profundidad del Flanger - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar la profundidad de las ondulaciones del sonido de flanger.

### <FlgFbk> Regeneración del Flanger -98% a +98%

Esta función ajusta el porcentaje de la señal del sonido de flanger que se devuelve a la señal de entrada. La palabra "feedback" se refiere a la acción de devolver a la señal una porción de la señal de salida. Mediante esta función puede ajustar el porcentaje de la señal de envío en fase o en fase invertida (valor positivo o negativo) que se devuelve a la entrada. Cuando está ajustado a cero, no hay regeneración. Puede ajustar el valor de -98% a +98% por pasos de 2%.

\*<Flanger Balance> Balance de Flanger - D100:0E a D0:100E

Esta función ajusta el balance entre el nivel del sonido de Chorus y el del sonido de Chorus + Flanger. Un ajuste de "D100:0E" envía sólo el sonido Chorus y un ajuste de "D0:100E," envía el sonido de Chorus + Flanger.

<Level> Nivel de Salida - 0 a 127

Se utiliza esta función para ajustar el nivel de volumen general del sonido del efecto.

---

## ■ 38: CHORUS/DELAY

---

Esta función proporciona Chorus y Delay en paralelo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Los parámetros son iguales a los de "CHORUS->DELAY." No obstante, el ajuste del Balance del Delay determina el nivel de balance entre el sonido original y el sonido de delay.*

---

## ■ 39: FLANGER/DELAY

---

Esta función proporciona Flanger y Delay en paralelo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Los parámetros son iguales que los de "FLANGER->DELAY." No obstante, el ajuste del Balance del Delay determina el nivel de balance entre el sonido original y el sonido de delay.*

---

## ■ 40: CHORUS/FLANGER

---

Esta función proporciona Chorus y Flanger en paralelo.

\*\*\*FIGURA\*\*\*

*\* Los parámetros son iguales a los de "CHORUS->FLANGER." No obstante, el ajuste del Balance del Flanger determina el nivel de balance entre el sonido original y el sonido de flanger.*

---

*Página 100 del manual en inglés*

## Canalización de Efectos del JV-1080

\*\*\*FIGURA\*\*\*

---

*Página 101 del manual en inglés*

# Capítulo 6

## Material Suplementario

---

# Cómo Solucionar Pequeños Problemas

## ■ Mensajes de Error

Si Ud. comete algún fallo utilizando el JV-1080 o, si algo funciona incorrectamente, se muestra en la pantalla un mensaje de error. Dése cuenta del mensaje de error y para corregir el problema, efectúe la operación adecuada.

### ● El Mensaje que se Muestra al Encender la Unidad

Internal Battery Low

**Causa:** La batería de seguridad del JV-1080 está casi sin carga.

**Acción:** Contacte con su representante de servicio posventa de Roland.

### ● Mensajes Acerca de la Memoria del Usuario

User Memory Write Protect

**Causa:** La función Protección de Escritura está activada.

**Acción:** Desactive la función.

User Memory Read Error

**Causa:** La unidad no puede leer correctamente los datos contenidos en la memoria interna.

**Acción:** Intente efectuar la operación otra vez.

### ● Mensajes Acerca de las Tarjetas DATA

DATA Card Not Ready

**Causa:** No hay ninguna tarjeta DATA introducida en la unidad o está introducida de forma incorrecta.

**Acción:** Asegúrese de que la tarjeta esté introducida de forma correcta.

DATA Card Battery Low

**Causa:** La batería de la tarjeta DATA está casi sin carga.

**Acción:** Vea el manual de la tarjeta DATA y reemplace la batería.

DATA Card Not Properly Formatted

**Causa:** Se ha introducido en la apertura una tarjeta DATA que no ha sido inicializada o que es para un modelo diferente.

**Acción:** Inicialice la tarjeta DATA (pág. 73) o, utilice la tarjeta DATA adecuada para el JV-1080.

DATA Card Read Error

**Causa:** La tarjeta DATA se ha movido o la ha sacado de la apertura durante la transmisión.

**Acción:** Vuelva a introducir la tarjeta DATA y a continuación, vuelva a efectuar la operación.

DATA Card Write Protect

**Causa:** La función Protección de la Tarjeta DATA está activada (pág. 70).

**Acción:** Desactive la función.

Cannot Read Performance

**Causa:** Ha introducido en la apertura una Tarjeta DATA para un modelo de unidad diferente.

**Acción:** Utilice la tarjeta DATA adecuada para el JV-1080.

### ● Mensajes Acerca de las Tarjetas PCM

PCM Card Not Ready

**Causa:** No hay ninguna tarjeta PCM introducida en la unidad o está introducida de forma incorrecta.

**Acción:** Asegúrese de que la tarjeta PCM esté introducida de forma correcta.

PCM Card Not Properly Formatted

**Causa:** Se ha introducido en la apertura una tarjeta PCM que no ha sido inicializada o que es para un modelo diferente.

**Acción:** Inicialice la tarjeta PCM o, utilice la tarjeta PCM adecuada para el JV-1080.

PCM Card Not Patch

**Causa:** Ha introducido una tarjeta PCM que no contiene datos de Patch.

**Acción:** Introduzca una tarjeta PCM que contenga datos de Patch.

### ● Mensajes Acerca de las Placas de Expansión

Expansión Board Not Ready

**Causa:** No hay ninguna Placa de Expansión instalada en la unidad o está instalada de forma incorrecta.

**Acción:** Asegúrese de que la Placa de Expansión esté instalada de forma correcta.

Expansión Board Not Properly Formatted

**Causa:** Se ha instalado una Placa de Expansión que es para un modelo diferente.

**Acción:** Utilice la Placa de Expansión adecuada para el JV-1080.

Expansión Board Not Patch

**Causa:** Ha instalado una Placa de Expansión que no contiene datos de Patch.

**Acción:** Instale una Placa de Expansión que contenga datos de Patch.

## Expansion Board Not Rhythm

**Causa:** Ha instalado una Placa de Expansión que no contiene datos de Rhythm.

**Acción:** Instale una Placa de Expansión que contiene datos de Rhythm.

## • Mensajes Acerca de MIDI

### Exclusive Address Error

**Causa:** Es incorrecto el destino de un mensaje Exclusive (SysEx) que ha recibido.

**Acción:** Compruebe que el destino de los datos se envían a la unidad y vuelva a efectuar la operación.

### Check Sum Error

**Causa:** Ha ocurrido un error de checksum para un mensaje Exclusive (SysEx) que la unidad ha recibido

**Acción:** Compruebe los checksums para los datos que está enviando y vuelva a efectuar la operación.

---

## Página 103 del manual en inglés

### MIDI Buffer Full

**Causa:** El JV-1080 ha recibido una cantidad de datos demasiado grande y no los puede procesar.

**Acción:** Reduzca la cantidad de datos MIDI enviados desde el aparato de transmisión.

### MIDI Communication Error

**Causa:** Se ha desconectado o se ha averiado el cable MIDI.

**Acción:** Asegúrese de que las conexiones de los cables MIDI son correctas.

### BULK DUMP: Improper DATA Card

**Causa:** Ha introducido una tarjeta DATA que no ha sido inicializada para el JV-1080 y por lo tanto, no se pueden escribir los datos del volcado general recibidos.

**Acción:** En el modo Utility, inicialice la tarjeta DATA (pág. 73) y efectúe la operación otra vez.

### BULK DUMP: Receive Data Error

**Causa:** Es incorrecta la gama de los datos del volcado general que ha recibido.

**Acción:** Para que los valores de los datos tengan una gama correcta, modifíquelos.

### BULK DUMP: Data Format Error

**Causa:** Es incorrecto el valor del checksum o el tamaño de los datos del volcado general.

**Acción:** Compruebe el valor del checksum y el tamaño de los datos.

### BULK DUMP: User Memory Write Protected

**Causa:** Como la función Protección de la Escritura del Exclusive está activada, no se pueden escribir en la memoria del usuario los datos recibidos mediante el volcado general.

**Acción:** Desactive la función (pág. 72).

### BULK DUMP: DATA Card Not Ready

**Causa:** No hay ninguna tarjeta DATA introducida en la unidad o está introducida de forma incorrecta y por lo tanto, no se pueden escribir los datos recibidos mediante el volcado general.

**Acción:** Asegúrese de que la tarjeta esté introducida de forma correcta.

### BULK DUMP: DATA Card Write Protected

**Causa:** El interruptor de Protección de la Tarjeta DATA está activado (pág. 70) y por lo tanto, no se pueden escribir los datos recibidos mediante el volcado general.

**Acción:** Desactive el interruptor y vuelva a efectuar la operación.

### BULK DUMP: Check Sum Error

**Causa:** Es incorrecto el checksum del volcado general.

**Acción:** Corrija los datos exclusive.

### BULK DUMP: MIDI Buffer Full

**Causa:** El JV-1080 ha recibido una cantidad de datos del volcado general demasiado grande y no los puede procesar.

**Acción:** Efectúe ajustes para que se reduzca la cantidad de datos exclusive transmitidos como un sólo mensaje.

---

## ■ Solucionar Pequeños Problemas

No si hay sonido o si Ud. piensa que el JV-1080 está funcionando de forma incorrecta, compruebe lo siguiente. Si estas operaciones no solucionan el problema, contacte con el establecimiento donde adquirió la unidad o con su servicio posventa Roland más cercano.

## • No hay Sonido

### ¿Está el nivel de volumen ajustado demasiado bajo?

Compruebe los ajustes del control VOLUME del JV-1080 y también los controles de nivel de volumen de las mesas de mezclas y de los amplificadores.

### ¿Son correctas las conexiones?

Si está utilizando auriculares, compruebe el cable. También asegúrese de que no existe ningún problema con el amplificador o con la mesa de mezclas. Compruebe los cables y las aparatos conectados a la unidad.

### ¿Están ajustados correctamente los canales de Envío y de Recepción MIDI?

Asegúrese de que el canal de envío MIDI del aparato conectado a la unidad es igual que el canal de recepción MIDI del JV-1080 (pág. 59, 67).

**¿Están los ajustes de nivel para los Tones, los Patches y los Partes ajustados a un nivel demasiado bajo?**

Compruebe los ajustes de nivel para los Tones (pág. 55), los Patches (pág. 42) y también, el ajuste de nivel del Performance Part (pág. 60).

**¿Están enmudecidos los Tones o las Partes?**

Asegúrese de que los interruptores Tone y Parte estén ajustados en ON (pág. 32).

**¿Son correctos los ajustes para Key Range?**

Compruebe los ajustes de Key Range para los Tones y las Partes (pág. 43, 57).

**¿En los mensajes (SysEx) de nivel de volumen/exclusive procedentes de un aparato externo, está el nivel de Parte ajustado demasiado bajo?**

Compruébelo en la pantalla Information (pág. 38).

**¿Son correctos los ajustes para los Efectos?**

En el nivel de Balance de los Efectos (pág. 83), compruebe los ajustes de Efecto ON/OFF (pág. 38).

**¿Son correctos los ajustes para el destino del envío?**

Compruebe el ajuste para Asignación del Envío (Patches: pág. 45, Performances: pág. 57).

**• La Afinación es Incorrecta**

**¿Está ajustada de forma correcta la función Afinación General?**

Compruebe este ajuste (pág. 68).

---

*Página 104 del manual en inglés*

**¿Son correctos los ajustes para los Tones y las Partes?**

Compruebe estos ajustes (Tones: pág. 52, Partes: pág. 60).

**¿El JV-1080 está recibiendo mensajes de Pitch Bend procedentes de algún aparato externo?**

Compruébelo en la pantalla Information (pág. 40).

**• No Puedo cambiar de patch**

**¿Está ajustado en OFF el interruptor Receive para el Cambio de Programa?**

Si está utilizando un aparato externo para cambiar de Patch, asegúrese de que los ajustes de los canales MIDI son iguales y ajuste en ON el interruptor Receive.

**¿Está todavía en la pantalla Edit o en el modo ROM Play?**

Para volver al modo Play, pulse [EXIT] o cualquier botón Mode.

**• No puedo aplicar un Efecto**

**¿Son correctos los ajustes para los parámetros del Efecto?**

Asegúrese de que los efectos están activados (pág. 38) y compruebe el ajuste de nivel para cada uno de los efectos.

**¿Es correcto el ajuste de la función Asignación del Envío?**

Compruebe los ajustes para la función Asignación del Envío de los Tones y las Partes (Patches: pág. 67, Performances: pág. 57).

**• No recibo mediante MIDI**

**¿Está seguro que son correctos los ajustes para los canales de recepción y para los interruptores de recepción?**

Compruebe los ajustes para los canales MIDI (Patches: pág. 67, Performances: pág. 59) y los varios interruptores de recepción MIDI (pág. 68).

**¿Son incorrectos los ajustes de la recepción exclusive?**

Asegúrese de que el interruptor Exclusive Protect (pág. 72) está ajustado en OFF. también, asegúrese de que el Número de la Unidad y el del aparato de transmisión son iguales (pág. 67).

**• No puedo utilizar las tarjetas**

**¿Está formateada la tarjeta DATA (M-256E, M-512E)?**

Antes de utilizar las tarjetas DATA, debe formatearlas. Formatee correctamente la tarjeta. (pág. 73).

**¿Está intentando utilizar una tarjeta no compatible con el JV-1080?**

Esta unidad puede leer sólo los datos de tarjeta producidos mediante la serie JV (JV-1080/1000/90/80/880). Además, puede escribir datos en las tarjetas sólo si han sido formateadas en el mismo JV-1080.

**• No puede reproducir correctamente los datos de Canción.**

**¿Está intentando iniciar el playback a partir de la mitad de la canción?**

Un mensaje "GM System ON" está incluido en el principio de los datos de score GM. Si intenta iniciar el playback a partir de un punto que no sea el principio, no se transmite este mensaje y por lo tanto, no se producen correctamente los datos.

**¿Está intentando hacer sonar datos diseñados para el  
Formato GS?**

Debido a que esta unidad está diseñado para sostener el Sistema General MIDI, si Ud. intenta reproducir datos de canción de Formato GS, es posible que la unidad no los reproduzca correctamente.

---

---

*Página 105 del manual en inglés*

# Lista de Parámetros

## **Parámetros de Patch COMUN**

\*\*\*LISTA\*\*\*

## **EFFECTOS**

\*\*\*LISTA\*\*\*

---

---

*Página 106 del Manual en inglés*

## **CONTROL**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **ONDA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 107 del manual en inglés*

## **LFO**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **AFINACIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **TVF**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 108 del manual en inglés*

## **TVA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **Parámetros de performance COMUN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **EFFECTOS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

*Página 109 del manual en inglés*

## **MIDI**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **PARTE**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **AFINACIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **PANORAMA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **NIVEL**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **Parámetros de Set de percusión COMUN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **EFFECTOS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

*Página 110 del manual en inglés*

## **CONTROL**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **ONDA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **AFINACIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **TVF**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **TVA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **Parámetros del Modo general MIDI**

### **EFFECTOS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **PARTE**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **AFINACIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **PANORAMA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **NIVEL**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **Parámetros de Sistema**

### **AJUSTE**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **MIDI**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **AFINACIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **VISIÓN PREVIA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **Parámetros Utilidad**

### **ESCRIBIR**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **COPIAR**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **INICIALIZAR**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **PROTEGER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **TARJETA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **COPIAR EN BLOQUE**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **VOLCADO GENERAL**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **FABRICA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 114 del manual en inglés*

## **Parámetros EFX**

### **1: ECUALIZACIÓN ESTÉREO**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **2: SATURACIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **3: DISTORSIÓN**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **4: PHASER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **5: SPECTRUM**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 115 del manual en inglés*

### **6: ENHANCER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **7: AUTO-WAH**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### **8: ROTATORIO**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **9: COMPRESOR**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **10: LIMITADOR**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **11: HEXA-CHORUS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 116 del manual en inglés*

## **12: TREMOLO-CHORUS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **13: SPACE-D**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **14: CHORUS-ESTEREO**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **15: FLANGER-ESTEREO**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 117 del manual en inglés*

## **16: STEP-FLANGER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **17: DELAY-ESTEREO**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **18: MODULACION-DELAY**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **19: DELAY-TRIPLE**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 118 del manual en inglés*

## **20: DELAY-CUADRUPLE**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **21: DELAY-TIME-CONTROL**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **22: PITCH-SHIFTER-DOS VOCES**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **23: REGENERACION-PITCH-SHIFTER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 119 del manual en inglés*

## **24: REVERB**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **25: REVERB-PUERTA**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **26: SATURACIÓN->CHORUS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **27: SATURACIÓN->FLANGER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **28: SATURACIÓN->DELAY**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 120 del manual en inglés*

## **29: DISTORTIÓN->CHORUS**

\* Vea "SATURACIÓN-CHORUS"

## **30: DISTORSIÓN->FLANGER**

\* Vea "SATURACIÓN-FLANGER"

## **31: DISTORSIÓN->DELAY**

\* Vea "SATURACIÓN-DELAY"

## **32: ENHANCER->CHORUS**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **33: ENHANCER->FLANGER**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **34: ENHANCER->DELAY**

\*\*\*TABLA\*\*\*

## **35: CHORUS->DELAY**

\*\*\*TABLA\*\*\*

### 36: FLANGER->DELAY

\*\*\*TABLA\*\*\*

### 37: CHORUS->FLANGER

\*\*\*TABLA\*\*\*

### 38: CHORUS/DELAY

\*Vea "CHORUS->DELAY"

### 39: FLANGER/DELAY

\* Vea "FLANGER->DELAY"

### 40: CHORUS/FLANGER

\* Vea "CHORUS->FLANGER"

## Ajustes Por Defecto de los Ajustes de los Sonidos

### Lista de las Formas de Onda

#### Interno A

\*\*\*TABLA\*\*\*

L: Forma de Onda en Bucle

O: Forma de Onda de un Sólo Paso

\* Para más información acerca de las diferencias entre los sonidos de bucle y los de un sólo paso y cómo editarlos, vea el Capítulo 1, "5. Acerca de la Edición de los Tones." (pág. 26)

#### Interno B

\*\*\*TABLA\*\*\*

### Listas de los Patches

#### USUARIO    PRESET A    PRESET B

V: El Número de Voces

\* La mayoría de los Patches están ajustados (en los ajustes por defecto de fábrica) de forma que Ud. puede modificar su timbre mediante la aplicación de modulación, aftertouch y expresión (Cambio de Control nº 11). Le será muy interesante probar esta prestación. Además, si al hacer sonar algunos tipos de datos musicales (GM, etc.), Ud. encuentra que no suenan como deberían, pruebe de ajustar en OFF el interruptor de recepción del aftertouch.

\* Si utiliza un secuenciador para hacer sonar conjuntos, recomendamos que utilice principalmente los Patches preset. Los Patches preset están ajustados para sostener las tesituras preferibles de los instrumentos GM (algunos de los sonidos como por ejemplo, el bajo o las campanas disponen de una tesitura práctica que sobrepasa los límites de un teclado de 61 teclas). No obstante, los Patches del usuario (una sección predeterminada de los patches preset) están diseñados para hacerlos sonar a través de un teclado de 61 teclas y por lo tanto, están afinados para que suenen de forma apropiada.

## **PRESET C   PRESET D (Patch General MIDI)**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

## **Listas de los Sets de Percusión**

**USER        PRESET A   PRESET B**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

## **PRESET C   PRESET D**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

## **Listas de los Performances**

**USER        PRESET A   PRESET B**

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

# **Los Nombres de las Canciones de Autodemostración / Los Perfiles de los Compositores**

Lo siguiente son las Canciones Demo contenidas en la JV-1080 y los perfiles de sus respectivos compositores.

## **RISE**

---

Música de David Goldblatt Copyright 1994, David Goldblatt Music

David Goldblatt es un compositor/teclista afincado en Los Angeles que ha actuado y grabado con una amplia variedad de artistas como por ejemplo, Tribal Tech con Gary Willis y Scott Henderson, Stanley Clark, Dizzy Gillespie, Wayne Shorter, Joe Sample, etc.. Varias composiciones de David han sido incluidas en dos CDs de Tribal Tech y en el último CD de Brandon Fields. Se le ha escuchado en muchos programas de televisión y en películas como por ejemplo, "Little Man Tate" de Jodie Foster. Ha compuesto y ha hecho arreglos para muchos programas de televisión, spots publicitarios y diversas producciones de todos los sectores de la industria de la música. Además, ha sido director musical de diversos programas de televisión y director musical, teclista y arreglista para la gira mundial de 1989 de Diana Ross que incluyó un CD grabado en directo y un video de un concierto para HBO.

## **1080 Rave**

---

Música de Ryeland Allison Copyright 1994, Ryeland Allison

Ryeland arregla partículas simultáneas que se manifiestan en vibraciones para proclamar "Resonance." Resonance está, hasta cierto punto, calificado para aportar la complicidad dentro de la continuidad disociador a que procede el espacio. Cuando converge en el lugar sincronizado, él se regenera inmediatamente hacia la empatía fluida.

A Ryeland le honra poder presentarles esta obra.

## StormWarning

Música de Mitsuru Sakaue Copyright 1994, Roland Corporation

Mitsuru Sakaue mientras aún estaba estudiando, inició su carrera componiendo y haciendo arreglos para spots publicitarios y para vídeos. Su trabajo en los estudios de grabación en particular le proporcionó una reputación sólida. Actualmente, ejerce de productor de música comercial y de spots para emisoras de onda FM.

*\* Estas canciones demo son exclusivamente para la autodemstración/el uso personal. Cualquier otro tipo de utilización (actuaciones públicas, emisión, muestreos, duplicados, transcripciones, etc.) está totalmente prohibida y constituye una violación de las leyes de copyright aplicables.*

---

---

*Página 130 - 155 del manual en inglés*

# Mensajes Exclusive Roland

\*\*\*Ver manual en inglés\*\*\*

---

---

*Página 156 del manual en inglés*

## MIDI Implementado

\*\*\*TABLA\*\*\*

---

---

*Página 157 del manual en inglés*

# Indice

---

## Indice Cómo Hacer

---

- Deseo Cambiar el Nivel de Volumen
  - Cambiar el Nivel de Volumen de una Parte .....Pág. 60 (Performance)  
.....Pág. 78 (GM)
  - Cambiar el Nivel de Volumen de un Patch .....Pág. 42
  - Cambiar el Nivel de Volumen de un Tone .....Pág. 55 (Patch)  
.....Pág. 65 (Set de Percusión)
  - Cambiar la envolvente TVA ....Pág. 56 (Patch)  
.....Pág. 65 (Set de percusión)
  - Ampliar una Onda .....Pág. 50 (Patch)  
.....Pág. 65 (Set de Percusión)
  - Cambiar el nivel de volumen según la posición en el teclado .....Pág. 55
  - Cambiar el nivel de volumen mediante la velocidad de tecla .....Pág. 55 (Patch)  
.....Pág. 65 (Set de Percusión)
- Deseo Cambiar la Afinación
  - Cambiar la afinación general ...Pág. 68
  - Cambiar la afinación básica de una Parte .....Pág. 60 (Performance)  
.....Pág. 78 (GM)
  - Cambiar la afinación básica de un Tone .....Pág. 52
  - Cambiar la envolvente de la afinación .....Pág. 53 (Patch)  
.....Pág. 64 (Set de Percusión)
- Deseo Cambiar los ajustes del Panorama
  - Cambiar los ajustes del panorama para los Patches .....Pág. 42
  - Cambiar los ajustes del panorama para los Tones .....Pág. 55 (Patch)  
.....Pág. 65 (Set de Percusión)
  - Hacer que cambie el panorama según la posición en el teclado .....Pág. 55 (Patch)
  - Hacer que cambie aleatoriamente la imagen del sonido cada vez que pulse una tecla ...Pág. 56 (Patch)  
.....Pág. 65 (Set de Percusión)
- Deseo Hacer que los Sonidos Sean Más Gruesos
  - Seleccionar ondas que dispongan de un sonido grueso .....Pág. 50 (Patch)  
.....Pág. 63 (Set de Percusión)
  - Doblar un Tone con la afinación desplazada .....Pág. 52 (Patch)
  - Sobreponer diversos Tones .....Pág. 32

- Cambiar la posición estereofónica de los Tones .....Pág. 55 (Patch)
- .....Pág. 65 (Set de Percusión)
- Ajustar diversos Patches al mismo canal de recepción y sobreponerlos ...Pág. 59
- Utilizar Chorus .....Pág. 46 (Patch)
- .....Pág. 59 (Performance)
- .....Pág. 62 (Set de Percusión)
- .....Pág. 87-89 (EFX)
- Utilizar Reverb .....Pág. 46 (Patch)
- .....Pág. 59 (Performance)
- .....Pág. 62 (Set de Percusión)
- .....Pág. 94-95. (EFX)
- Deseo Hacer que un Sonido Sea Más Duro o Más Blando
- Seleccionar ondas que disponen de un sonido duro o de un sonido blando .....Pág. 50 (Patch)
- .....Pág. 63 (Set de Percusión)
- Utilizar HPF o LPF como filtro Pág. 54 (Patch)
- .....Pág. 64 (Set de percusión)
- Ajustar la frecuencia de corte ...Pág. 54 (Patch)
- .....Pág. 64 (Set de Percusión)
- Hacer que cambie la frecuencia de corte según la posición en el teclado .....Pág. 54
- Hacer que cambie la frecuencia de corte mediante la velocidad de tecla .....Pág. 54 (Patch)
- .....Pág. 65 (Set de Percusión)
- Cambiar la envolvente TVF .....Pág. 55 (Patch)
- .....Pág. 65 (Set de Percusión)
- Utilizar el ecualizador .....Pág. 84
- Deseo Añadir Ondulaciones a un Sonido
- Utilizar la función Analog Feel Pág. 42
- Utilizar el LFO .....Pág. 51
- Aplicar los efectos de modulación .....Pág. 87-90
- Deseo Realzar un Sonido
- Utilizar el Booster .....Pág. 44
- Utilizar FXM .....Pág. 50
- Aplicar lo efectos de saturación .....Pág. 84, Pág. 85
- Deseo Hacer Sonar un Sonido Simple
- Ajustar en ON el interruptor Solo .....Pág. 47
- Utilizar la función Portamento .Pág. 47
- Deseo Hacer que Cambie el Sonido Según la Posición en el Teclado
- Ajustar la Gama de Tecla .....Pág. 43 (Patch)
- .....Pág. 57 (Performance)
- Deseo Controlar los Parámetros mediante un Aparato MIDI Externo
- Ajustar los canales MIDI .....Pág. 67 (Patch)
- .....Pág. 59, 66 (Performance)
- Ajustar en ON el interruptor de Recepción MIDI .....Pág. 68
- .....Pág. 59 (Performance)
- Seleccionar un Controlador .....Pág. 46 (Patch)
- .....Pág. 59 (Performance)
- .....Pág. 62 (Set de Percusión)
- Seleccionar los parámetros a controlar .....Pág. 49
- Deseo Cambiar el Jack de Salida de un Sonido
- Cambiar el destino del envío de los Tones .....Pág. 45 (Patch)
- .....Pág. 61 (Set de Percusión)
- Cambiar el destino del envío de las Partes .....Pág. 57 (Performance)
- .....Pág. 61 (GM)
- Cambiar el destino del envío de un Efecto .....Pág. 45 (Patch)
- .....Pág. 58 (Performance)
- .....Pág. 61 (Set de Percusión)
- .....Pág. 77 (GM)
- Deseo Enviar y Recibir Datos Exclusive (SysEx)
- Ajustar Números de Unidad .....Pág. 67

---

*Página 158 del manual en inglés*

- Apagar la función Proteger .....Pág. 72
- Deseo cambiar de sonido
- Seleccionar sonidos utilizando el panel del módulo .....Pág. 29
- Utilizar un aparato externo para seleccionar sonidos .....Pág. 79
- Deseo aplicar efectos
- Encender/Apagar los interruptores de los efectos .....Pág. 38
- Enviar el sonido original y el sonido del efecto .....Pág. 47 (Patch)
- .....Pág. 57 (Performance)
- .....Pág. 61 (Set de Percusión)
- .....Pág. 77 (GM)
- Ajustar lo parámetros de los efectos Pág. 45-47 (Patch)
- .....Pág. 57-59 (Performance)
- .....Pág. 61-63 (Set de Percusión)
- .....Pág. 77-78 (GM)
- .....Pág. 84-99 (EFX)
- Deseo utilizar tarjetas y placas de expansión
- Introducir una tarjeta en la apertura .....Pág. 31
- Inicializar tarjetas DATA .....Pág. 73
- Guardar datos en una tarjeta DATA .....Pág. 70-74
- Leer datos de una tarjeta DATA .....Pág. 71-74
- Intercambiar el contenido del módulo con el contenido de una tarjeta DATA .....Pág. 73
- Deseo reproducir datos musicales
- Entrar en el modo GM .....Pág. 77

## Índice

### [A]

Enchufe AC .....Pág. 7  
Aceleración .....Pág. 93  
Fuente de Aftertouch .....Pág. 17,35  
Aftertouch .....Pág. 40,46,49,58,62,68  
Profundidad Alternante del Panorama .....Pág. 56,65  
Tipo de Amplificador .....Pág. 84,85  
Profundidad del Amplitud del LFO 1,2 .....Pág. 52  
Profundidad del Analog Feel .....Pág. 42  
AUTO-WAH..... Pág. 86

### [B]

Balance .....Pág. 39  
Nivel de Banda 1-8 .....Pág. 85  
Anchura de Banda .....Pág. 85  
Selección de Banco .....Pág. 68,80  
Bender .....Pág. 68  
Interruptor Control de Bender .....Pág. 48  
Gama de Bender Descendente .....Pág. 47  
Gama de Bender Ascendente .....Pág. 47  
Gama de Bender .....Pág. 63  
Bias .....Pág. 55  
Dirección del Bias .....Pág. 55  
Nivel de Bias .....Pág. 55  
Punto de Bias .....Pág. 55  
Copiar en Bloque .....Pág. 73  
Booster .....Pág. 44  
Nivel de Booster .....Pág. 44  
BPF .....Pág. 54,64  
Aliento .....Pág. 39,46,49,58,62  
Volcado General .....Pág. 74

### [C]

Tarjeta .....Pág. 23,31,72  
Copiar Tarjeta .....Pág. 73  
Intercambiar Tarjeta .....Pág. 73  
Nivel Central.....Pág. 92  
Chorus .....Pág. 25,46,59,62,77  
CHORUS/FLANGER .....Pág. 99  
Balance del Chorus .....Pág. 95,97-98

Profundidad de Chorus .....Pág. 46,59,62,77,87-89,98-99  
Regeneración del Chorus .....Pág. 46,59,62,77  
Nivel de Chorus .....Pág. 46,59,62,77  
Asignación del Envío de Chorus .....Pág. 46,59,62,77  
Pre Delay del Chorus .....Pág. 95,97-98  
Frecuencia del Chorus .....Pág. 46,59,62,77,87-88,95,98-99  
Nivel de Envío del Chorus .....Pág. 45,58,61-62,77  
CHORUS->DELAY .....Pág. 98  
CHORUS->FLANGER .....Pág. 99  
CHORUS/DELAY .....Pág. 99  
Fuente de Reloj .....Pág. 66-67  
Pitch General .....Pág. 93-94  
Afinación General .....Pág. 52  
Comparar .....Pág. 18,70  
Compresor .....Pág. 87  
Control 1-3 Hold/Peak .....Pág. 49  
Cambio de Control .....Pág. 68  
Control de Canal .....Pág. 66  
Control de Profundidad 1-4 .....Pág. 48,80  
Control de Destino 1-4 .....Pág. 49,80  
Copiar .....Pág. 71  
Botón Cursor .....Pág. 6,35  
Frecuencia de Corte .....Pág. 54,64,89  
Corte de Seguimiento de Tecla .....Pág. 54

### [D]

Tarjeta DATA .....Pág. 23,29,39,72  
Apertura de Tarjeta DATA .....Pág. 31  
Tempo Por Defecto .....Pág. 42,57  
Balance de Delay .....Pág. 96,98-99  
Regeneración del Delay .....Pág. 47,59,63,78,96-98  
Corte de Frecuencias Altas del Delay .....Pág. 96-98  
Tiempo de Delay .....Pág. 90-93,97-98  
Desviación de Profundidad .....Pág. 87  
DISTORSIÓN .....Pág.84  
DISTORSIÓN->CHORUS .....Pág. 96  
DISTORSIÓN->DELAY .....Pág. 96  
DISTORSIÓN->FLANGER .....Pág. 96  
Ganancia .....Pág. 84

### [E]

Balance de los Efectos .....Pág. 88-95

---

### *Página 159 del manual en inglés*

Efecto ON/OFF .....Pág. 38  
EFX .....Pág. 25,81,83  
Control de Profundidad del EFX 1,2.....Pág. 46,58,62,80  
Control Hold/Peak del EFX .....Pág. 48  
Fuente de Control del EFX 1-2 .....Pág. 46,58,62,80  
Parámetro EFX .....Pág. 45,58,61,77,83  
Fuente del EFX .....Pág. 58,61  
Tipo de EFX .....Pág. 45,58,61,77  
ENHANCER .....Pág. 86  
ENHANCER->CHORUS .....Pág. 97  
ENHANCER->DELAY .....Pág. 97  
ENHANCER->FLANGER .....Pág. 97  
Botón Enter .....Pág. 7  
Modo Envolvente .....Pág. 63  
Mensaje de Error .....Pág. 102  
Proteger Exclusive .....Pág. 72

Botón Exit .....Pág. 7  
Placa de Expansión .....Pág. 23,31,39  
Expresión .....Pág. 40,46,49,58,62

### [F]

Preset de Fábrica .....Pág. 74  
Modo Fade .....Pág. 52  
Tiempo de Fade .....Pág. 52  
Regeneración .....Pág. 89-94  
Modo Regeneración .....Pág. 90-91  
FBK-PITCH-SHIFTER .....Pág. 94  
Profundidad del Filtro del LFO 1-2 .....Pág. 52  
Tipo de Filtro .....Pág. 54,64,86,89  
Pitch Preciso .....Pág. 93-94  
Afinación Precisa .....Pág. 53,64

Balance de Flanger .....Pág. 96-99  
 Profundidad de Flanger .....Pág. 96-99  
 Regeneración de Flanger .....Pág. 96-99  
 Pre Delay del Flanger .....Pág. 96-99  
 Frecuencia del Flanger .....Pág. 99  
 FLANGER->DELAY .....Pág. 98  
 FLANGER/DELAY .....Pág. 99  
 Foot .....Pág. 39,46,49,58,62  
 Formato .....Pág. 73  
 Botón Function Select .....Pág. 6  
 FXM Color .....Pág. 50  
 Profundidad FXM .....Pág. 50  
 Interruptor FXM .....Pág. 50

## [G]

Tiempo de Puerta .....Pág. 95  
 REVERB-PUERTA .....Pág. 95  
 Modo GM .....Pág. 24,77  
 Score GM .....Pág. 77  
 Mensaje Sistema GM Activado .....Pág. 77

## [H]

HEXA-CHORUS .....Pág. 87  
 Corte de Frecuencias Altas .....Pág. 47,59,62,78,90-94  
 Aceleración de Frecuencias Altas .....Pág. 86  
 Velocidad Rápida de las frecuencias Altas .....Pág. 86  
 Nivel de Frecuencias Altas .....Pág. 86  
 Velocidad Lenta de las frecuencias Altas .....Pág. 86  
 Frecuencia Alta..... Pág. 84  
 Ganancia Alta .....Pág. 84-95  
 Fuente de Control del Hold .....Pág. 67  
 Hold-1 .....Pág. 40, 68  
 Interruptor de Control del Hold-1 .....Pág. 48,63  
 HPF .....Pág. 54,64

## [I]

Botón INC/DEC .....Pág. 6,35  
 Función Información .....Pág. 38  
 Inicializar .....Pág. 72  
 Protección Interna .....Pág. 72

## [K]

Modo Asignación de Tecla .....Pág. 47  
 Gama de tecla .....Pág. 43,57  
 Gama de Tecla Inferior .....Pág. 43,57  
 Interruptor Gama de tecla .....Pág. 57  
 Gama de Tecla Superior .....Pág. 43,57  
 Trigger de Tecla .....Pág. 51

## [L]

Contraste de LCD .....Pág. 66  
 Nivel Izquierda..... Pág. 92  
 Nivel 1,2,3,4..... Pág. 92  
 Balance de Nivel .....Pág. 94  
 Desplazamiento de Nivel .....Pág. 52  
 LFO 1/2 .....Pág. 49,51-52  
 Profundidad del LFO .....Pág. 51  
 Sincronía Externa del LFO .....Pág. 51  
 Frecuencia del LFO .....Pág. 51  
 Forma de Onda del LFO .....Pág. 51  
 LIMITER .....Pág. 87  
 Aceleración de las Frecuencias Bajas .....Pág. 86  
 Velocidad Rápida de las frecuencias Bajas .....Pág. 86  
 Nivel de Frecuencias Bajas .....Pág. 86  
 Velocidad Lenta de las frecuencias Bajas .....Pág. 86  
 Frecuencia Baja.....Pág. 84  
 Ganancia Baja .....Pág. 84-95  
 LPF .....Pág. 54,64,86,89  
 LSB .....Pág. 79

## [M]

Manual .....Pág. 85-86  
 Afinación General .....Pág. 68  
 MIDI .....Pág. 59,66  
 Canal MIDI .....Pág. 59  
 Reloj MIDI .....Pág. 66-67  
 Conector MIDI .....Pág. 7  
 Carta de MIDI Implementado .....Pág. 157  
 Indicador de Mensaje MIDI .....Pág. 7  
 Interruptor de Recepción MIDI .....Pág. 59  
 Nivel de Mezcla .....Pág. 85-86,97  
 Jack MIX OUT .....Pág. 6  
 Botón Mode .....Pág. 28  
 Modulación .....Pág. 39,46,49,58,62,68

---

### *Página 160 del manual en inglés*

Profundidad de Modulación .....Pág. 91  
 Frecuencia de Modulación .....Pág. 91  
 MODULACION-DELAY .....Pág. 91  
 MSB .....Pág. 79  
 Multi-Tímbrico .....Pág. 21-22  
 Grupo Mute .....Pág. 63

## [N]

Número de Nota .....Pág. 30

## [O]

Desplazamiento de Octava .....Pág. 32,42  
 Asignación de salida .....Pág. 45,57-58,61,77  
 Jack OUTPUT .....Pág. 7  
 Nivel de Salida .....Pág. 45,57-58,61,77

Panorama de la Salida .....Pág. 84,85,87,93-94  
 OVERDRIVE .....Pág. 84  
 Panorama del Overdrive .....Pág. 95-96  
 OVERDRIVE->CHORUS .....Pág. 95  
 OVERDRIVE->DELAY .....Pág. 95  
 OVERDRIVE->FLANGER .....Pág. 95

## [P]

Página .....Pág. 36  
 Botón PALETTE .....Pág. 6,36  
 Pantalla Edición de Paleta .....Pág.36  
 Panorama .....Pág. 40,46,49,58,62  
 Interruptor Control de Panorama .....Pág. 48,63  
 Desviación del Panorama .....Pág. 88  
 Seguimiento de Tecla del Panorama .....Pág. 56

Profundidad de Panorama del LFO 1,2 .....Pág. 52  
 Botón PARAMETER .....Pág. 6  
 Parte .....Pág. 22  
 Edición de Parte .....Pág. 37  
 Nivel de Parte .....Pág. 60  
 Panorama de la Parte .....Pág. 60  
 Selección de Parte .....Pág. 34  
 Interruptor Parte .....Pág. 15,20  
 Patch .....Pág. 15,20  
 Botón Patch .....Pág. 6,28  
 Fuente de Control del Patch 2,3 .....Pág. 49,80  
 Modo Edición de Patch .....Pág. 24,42  
 Grupo de Patch .....Pág. 30,60  
 Nivel de Patch .....Pág. 42  
 Modo Patch .....Pág. 24  
 Nombre de Patch .....Pág. 30,42  
 Número de Patch .....Pág. 30,60,78  
 Panorama del Patch .....Pág. 42  
 Modo Patch Play .....Pág. 24,30  
 Canal de Recepción de Patch .....Pág. 67  
 Apertura de Tarjeta PCM .....Pág. 31  
 Tarjeta PCM .....Pág. 23,29,39  
 Pico .....Pág. 86  
 Fuente de Control del Pico .....Pág. 67  
 Frecuencia de Pico 1,2 .....Pág. 84  
 Ganancia de Pico 1,2 .....Pág. 84  
 Q del Pico 1,2 .....Pág. 84  
 Performance .....Pág. 21  
 Botón Performance (Botón GM) .....Pág. 6,28  
 Modo Edición de Performance .....Pág. 24,57  
 Modo Performance .....Pág. 24  
 Nombre de Performance .....Pág. 30,57  
 Modo Performance Play .....Pág. 24,30  
 Fase .....Pág. 88-91  
 PHASER .....Pág. 85  
 Profundidad del Phaser .....Pág. 85  
 Frecuencia del Phaser .....Pág. 85  
 Afinación .....Pág. 52,60,64  
 Bender .....Pág. 40,46,49, 58,62  
 Afinación General del Pitch .....Pág. 60  
 Envoltente de la Afinación .....Pág. 53,64  
 Profundidad de la Envoltente de la Afinación ....Pág. 53,64  
 Nivel de la Envoltente de la Afinación 1,2,3,4 ....Pág. 53,64  
 Tiempo de la Envoltente de la Afinación 1,2,3,4 .Pág. 53,64  
 Sensibilidad de la Velocidad de la Envoltente de la Afinación .....Pág. 53,64  
 Afinación Precisa del Pitch .....Pág. 60  
 Seguimiento de Tecla de la Afinación .....Pág. 53  
 Profundidad del LFO de Pitch 1,2 .....Pág. 52  
 Modo Pitch Shifter .....Pág. 94  
 PKG .....Pág. 54,64  
 Polifonía .....Pág. 47,57,79  
 Modo Portamento .....Pág. 47  
 Iniciar Portamento .....Pág. 48  
 Interruptor Portamento .....Pág. 47  
 Tiempo de Portamento .....Pág. 47  
 Tipo de Portamento .....Pág. 47  
 Post Gain .....Pág. 87  
 Modo Power Up .....Pág. 66  
 Desviación del Pre Delay .....Pág. 87  
 Tiempo de Pre Delay .....Pág. 87-89,93-95  
 Preset .....Pág. 23,29  
 Visión Previa .....Pág. 69

Ajuste de Tecla de la Visión Previa .....Pág. 69  
 Modo Preview Sound .....Pág. 69  
 Ajuste de la Velocidad de la Visión Previa .....Pág. 69  
 Cambio de Programa .....Pág. 68

## [Q]

QUADRUPLE-TAP-DELAY .....Pág. 92

## [R]

Profundidad Aleatoria del Panorama .....Pág. 56,65  
 Profundidad Aleatoria de la Afinación .....Pág. 53,64  
 Proporción .....Pág. 87  
 Recibir Mensaje GM .....Pág. 67  
 Recibir Hold 1 .....Pág. 60  
 Recibir cambio de Programa .....Pág. 60  
 Recibir Sistema Exclusive .....Pág. 67  
 Recibir Nivel de Volumen .....Pág. 60  
 Fuente de Control del Redamper .....Pág. 48  
 Función Redo .....Pág. 17,35  
 Tiempo de Desvanecimiento .....Pág. 87  
 Volver a Nombrar .....Pág. 73

Página 161 del manual en inglés

Resonancia .....Pág. 54,65  
 Sensibilidad de la velocidad de la Resonancia ...Pág. 55,65  
 Reverb .....Pág. 25,46,59,62,77,94  
 Nivel de Reverb .....Pág. 47,59,63,78  
 Nivel del Envío de la Reverb .....Pág. 45,58,61-62,77  
 Tipo de Reverb .....Pág. 46,59,62,78,94-95  
 Modo Edición de los Sets de Percusión .....Pág. 24,61  
 Fuente de Edición de los Sets de Percusión .....Pág. 66  
 Modo Rhythm Play .....Pág. 24,30  
 Set de Percusión .....Pág. 21  
 Modo Set de Percusión .....Pág. 24  
 Nombre de Set de Percusión .....Pág. 30,61  
 Nivel Derecho .....Pág. 92  
 Ring Modulator .....Pág. 44  
 ROM Play .....Pág. 12  
 ROTARY .....Pág. 86

## [S]

Afinación de Escala C-B .....Pág. 69  
 Interruptor Scale Tune .....Pág. 68  
 Sensibilidad .....Pág. 86,97  
 Separación .....Pág. 86  
 Botón Shift .....Pág. 7  
 Solo Legato .....Pág. 47  
 Botón Sound Group .....Pág. 7,29  
 Tecla Fuente .....Pág. 64  
 SPACE-D .....Pág. 88  
 SPECTRUM .....Pág. 85  
 Velocidad .....Pág. 86  
 Stack .....Pág. 66-67  
 Step Rate .....Pág. 90  
 STEP-FLANGER .....Pág. 89  
 STEREO-CHORUS .....Pág. 88  
 STEREO-DELAY .....Pág. 90  
 STEREO-EQ .....Pág. 84  
 STEREO-FLANGER .....Pág. 89  
 Profundidad de la Afinación "Estrada" .....Pág. 42  
 Estructura .....Pág. 43

Nivel de sustain .....Pág. 87  
 Botón System .....Pág. 6,28  
 Fuente de Control de Sistema 1-2.....Pág. 68  
 Modo System .....Pág. 24,28,66

## [T]

Fuente de Control de Tap .....Pág. 67  
 Área Provisional .....Pág. 23  
 Umbral .....Pág. 87  
 TIME-CONTROL-DELAY .....Pág. 93  
 Tone .....Pág. 15,20  
 Modo Tone Delay .....Pág. 50  
 Tiempo de Delay de Tone .....Pág. 51  
 Nivel del Tone .....Pág. 55,65  
 Panorama del Tone .....Pág. 55,65  
 Selección de Tone .....Pág. 15,32  
 Interruptor Tone .....Pág. 15,33,34  
 Transmitir Datos de edición .....Pág. 67  
 Fase del Trémolo .....Pág. 88  
 Velocidad del Trémolo .....Pág. 88  
 Separación del Trémolo .....Pág. 88  
 TREMOLO-CHORUS .....Pág. 88  
 TRIPLE-TAP-DELAY .....Pág. 91  
 Solucionar Pequeños Problemas .....Pág. 103  
 TVA.....Pág. 20,55,64  
 Nivel de la Envolvente del TVA 1,2,3 .....Pág. 56,65  
 Tiempo de la Envolvente del TVA 1,2,3,4 .....Pág. 56,65  
 Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVA ....Pág. 55  
 Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVA .....Pág. 55,65  
 Envolvente del TVA .....Pág. 56,65  
 TVF .....Pág. 20,53,64  
 Profundidad de la Envolvente del TVF .....Pág. 54,65  
 Nivel de la Envolvente del TVA 1,2,3,4 .....Pág. 55,65  
 Tiempo de la Envolvente del TVF 1,2,3,4 .....Pág. 55,65  
 Curva de la Velocidad de la Envolvente del TVF... Pág. 55  
 Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del TVF .....Pág. 54,55  
 Envolvente del TVA .....Pág. 56,65

## [U]

Función Undo .....Pág. 17,35  
 Número de Unidad .....Pág. 67  
 Memoria del Usuario .....Pág. 23,29  
 Modo Utility .....Pág. 24,70

## [V]

Control VALUE .....Pág. 6,35  
 Profundidad de la Velocidad del Cross fade .....Pág. 43  
 Gama Inferior de la Velocidad .....Pág. 43  
 Interruptor Velocity Range .....Pág. 42  
 Gama Superior de la Velocidad .....Pág. 43  
 Gama de la velocidad .....Pág. 42  
 Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad 1 .....Pág. 53,55-56  
 Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad 4 .....Pág. 53,55-56  
 Sensibilidad del Tiempo de la Velocidad .....Pág. 64-65  
 Reserva de Voces .....Pág. 57  
 Nivel de Volumen .....Pág. 39,46,49,58,62,68  
 Fuente del Control de Volumen .....Pág. 68  
 Interruptor Volumen Control .....Pág. 48,63  
 Control VOLUMEN .....Pág. 6,11

## [W]

Onda .....Pág. 20,26,50,63  
 Ganancia de Onda .....Pág. 50,64  
 Grupo de Ondas .....Pág. 50,63  
 Nombre de Onda .....Pág. 30,50,63  
 Número de Onda .....Pág. 50,63  
 WG .....Pág. 20,43  
 Protección de Escritura .....Pág. 72  
 Escribir .....Pág. 18,70

## [Otros]

Botón 1-8/9-16 .....Pág. 6  
 Pitch-Shifter de Dos Voces .....Pág. 93

# ESPECIFICACIONES

JV-1080 módulo de Sintetizador Multi-Tímbrico  
(Sostiene el Sistema General MIDI)

- **Partes**

Part 1 a 16

- **Polifonía Máxima**

64 Voces

- **Efectos**

EFX: 40 Tipos

Chorus: 1 Tipo

Reverb: 1 Tipo

- **Memoria**

Interna

Sistema: 1

Patch

Usuario: 128

Preset A: 128

Preset B: 128

Preset C: 128

Preset D (Set de Sonidos General MIDI): 128

Performance

Usuario: 32

Preset A: 32

Preset B: 32

Set de Percusión

Usuario: 2

Preset A: 2

Preset B: 2

Preset C: 2

Preset D (Mapa de Percusión General MIDI): 2

- **Pantalla**

40 Caracteres, 2 líneas (LCD a contraluz)

- **Conectores**

Jack MIX OUT (L,R)

Jack OUTPUT 1 (L,R)

Jack OUTPUT 2 (L,R)

Jack de Auriculares (Estéreo)

Conectores MIDI (IN,OUT,THRU)

Apertura de Placa de Expansión (4 en total)

Apertura de Tarjeta (PCM,DATA)

- **Alimentación**

AC 120V, AC 220V o AC 240V

- **Consumo de Electricidad**

16 W (AC 120V), 17 W (AC 220V, AC240V)

- **Dimensiones**

482 (W) x 281 (D) x 88 (H) mm.

tipo de montura en rack EIA-2U

- **Peso**

5 kg.

- **Accesorios**

Manual del Usuario

Cable AC

- **Opciones**

Tarjeta DATA (serie PN-JV80, M-256E/512E)

Tarjeta PCM (serie SO-PCM 1)

Placa de expansión (serie SR-JV-80)

- **Tipos de EFX:**

1: Ecualizador Estéreo

2: Saturación

3: Distorsión

4: Phaser

5: Spectrum

6: Enhancer

7: Auto-Wah

8: Rotary

9: Compresor

10: Limitador

11: HEXA Chorus

12: Trémolo Chorus

13: Space D

14: Chorus Estéreo

15: Flanger Estéreo

16: Step Flanger

17: Delay Estéreo

18: Modulación Delay

19: Delay Triple

20: Delay Cuádruple

21: Control Time Delay

22: Pitch Shifter de dos voces

23: Pitch Shifter con Regeneración

24: Reverb

25: Reverb con Puerta

26: Saturación -> Chorus

27: Saturación -> Flanger

28: Saturación -> Delay

29: Distorsión -> Chorus

30: Distorsión -> Flanger

31: Distorsión -> Delay

32: Enhancer -> Chorus

33: Enhancer -> Flanger

34: Enhancer -> Delay

35: Chorus -> Delay

36: Flanger -> Delay

37: Chorus -> Flanger

38: Chorus/Delay

39: Flanger/Chorus

40: Chorus/Flanger

-> : conexión en serie / : conexión en paralelo

*\* Bajo el interés del desarrollo de los productos, las especificaciones de esta unidad pueden cambiarse sin aviso previo.*